17

ФЕВРУАРИ 2002

Софтуер | Trillian | WinOnCD 5 |
Хардуер | Най-добрите тонколони | PicPlus |

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

С ДИСК - 4 ЛВ.
БЕЗ ДИСК - 2,50 ЛВ.

НАЙ-ЧАКАНИТЕ ЕКШЪНИ НА 2002

Halo pc

Unreal Tournament 2

Counter-Strike Condition Zero

ГОЛЕМИ КАЛЕНДАРИ ЗА НОВАТА ГОДИНА НА

Lara Croft: Tomb Raider

Unreal 2

-в броя още-

Medal of Honor Allied Assault

Tropico Paradise Island

НА ДИСКА

ИГРИ: 30 Free Patience 1.2, CS Central Map Pack, Half-Life: Poke 646, Little Fighter 2, Medal of Honor: AA, Return to Castle Wolfenstein, UT: Rampancy, Ultima 1: Reborn, Serious Sam 2

ПРОГРАМИ: Acoustica MP3 Audio Mixer 2, Acrobat Reader 5.0.5, Avast Anvivirus 3, DivX & Player 4.12, HydraLinks 1.1, MP3 Workshop, Sandra 2002, Trillian 0.71, Media Bonus Pack XP

ГАЛЕРИЯ: Chaser, Speedball Arena, Unreal Tournament 2

Unreal Tounament 2



Новогодишната изненада на Epic

стр. 6

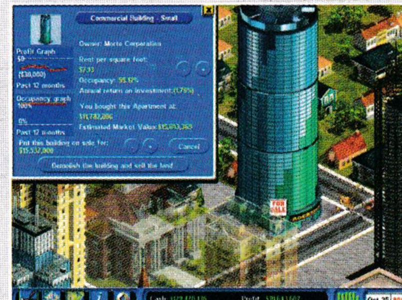
Medal of Honor



Отново по фронтовете на Втората световна война

стр. 22

Capitalism 2



Постройте си вашата лична икономическа империя

стр. 32

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Сътрудници: П. Панков, Ив. Цирков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД — Издава „PC Club“ ООД

Unreal 2

Новото издание на "нереалната" игра е почти готово

■ Legend/Epic ■ www.unreal2.com ■ P3 700, 128 RAM, T&L 3D Video ■ FPS ■ TRD: май 2002





3D-моделите са правени с по 5000 полигона.

Едни от новите извънземни в Unreal 2.

В част от мисиите ще можете да командвате цял отряд космически пехотинци.

Още през миналата година всички, видели алфата на Unreal 2, бяха сигурни, че играта на Legend ще бъде един от гарантираните мегахитове на 2002 г. Сега разработката на играта вече е на финалната права и само след 3-4 месеца геймърите отново ще се потопят в света на нереалното.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Според шефа на Legend Майк Вердю Unreal 2 ще предложи същият технологичен скок, както и оригиналът преди 3 години. Вероятно той ще се окаже напълно прав. Само преди няколко месеца в редакцията със затаен дъх гледахме красотите от ранната версия на графичната система, която ще бъде използвана в Unreal 2. Междувременно с активното съдействие на Epic всичко е станало още по-зрелищно и красиво. В Unreal 2 на воля е използвана технологията от бъдещия Unreal Warfare, така че на външен вид отрочето на Legend без съмнение ще бъде най-добре изглеждащата игра поне до излизането на... Unreal Tournament 2.

По-важното обаче е, че се задава и революция на тема геймплей. Първият Unreal си беше на практика един съвсем обикновен first person shooter с невероятно добра графика. Legend са си поставили амбициозната задача продължението да вдигне летвата доста над нивото над прехвалени заглавия като Halo. В началото на Unreal 2 ще се намерите

на борда на космическия крайцер "Atlantis"

Този леко застаряващ кораб има нелеката задача да пази реда в един цял космически сектор. Ежедневната рутина е нарушена, когато учени откриват на няколко от планетите могъщи извънземни артефакти от отдавна изчезнала раса. Тези съкровища естествено предизвикват интереса на най-различни извънземни раси, иманяри и всякаква друга космическа измет. Поемате ролята на главен космически шериф и като такъв ще имате удоволствието да изпълните цели 13 комплексни операции на 10 седем различни планети, за да съберете артефактите и да ги опазите от другите мераклии. Свързващото звено между отделните задачи е именно "Atlantis". След всяка мисия ще можете да се върнете на борда на крайцера, където пък ще можете да водите разговори с всички членове на екипажа. Това включва свалки с красавицата Aida (онази, дето блести със скромно облекло и специално направен модел от 12 000 полигона :)), разгорещени дискусии с главния пилот Ne'Ban или пък чисто и просто почивка във вашата лична каюта, където можете на спокойствие да разгледате плячката от последната ви екскурзия до повърхността на някоя от планетите. Самите мисии имат за цел събирането на общо 7 извънземни артефакта, които ви дават трайни допълнителни бонуси като по-висока скорост на

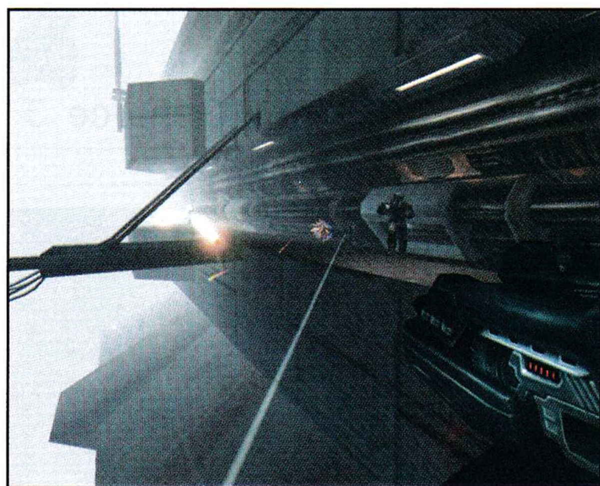




Светлинните ефекти са на познатото "нереално" ниво.



Подобни зрелищни престрелки ви чакат на всяка стъпка.



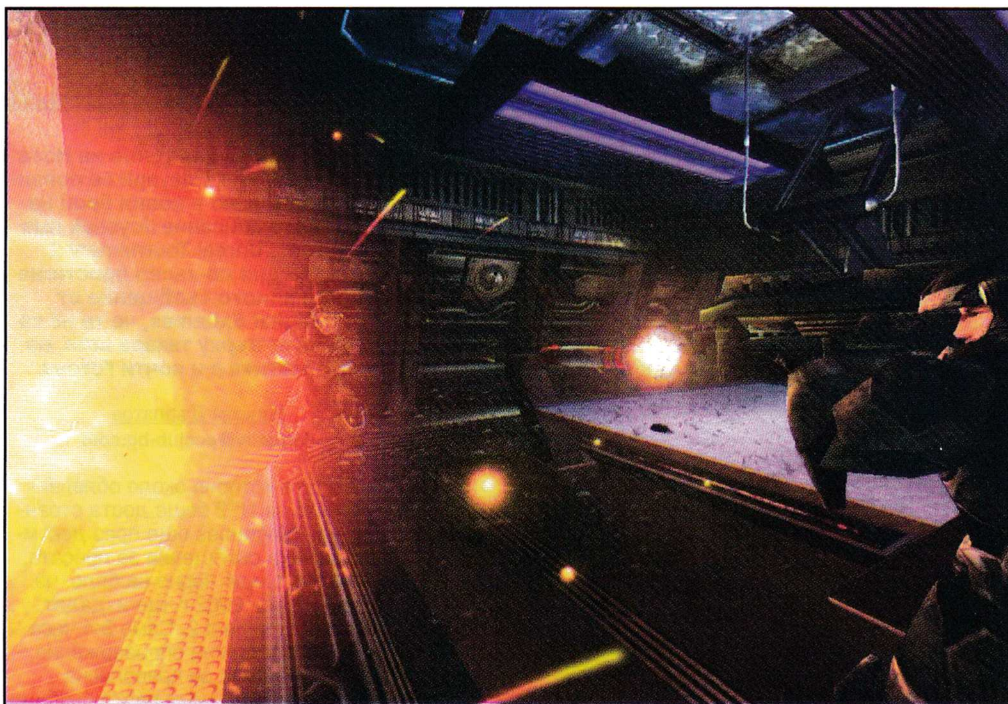
Unreal 2 ще предлага превъзходен изкуствен интелект.

придвижване, невидимост, нанасяне на по-големи щети и т.н. Цялата работа доста ще прилича като структура на класиката Wing Commander като в един момент дори

ще можете лично да поемете командването на "Atlantis"

Legend твърдо обещават самите мисии да бъдат също нещо невиждано до момента. Слепият щурм със сигурност няма да ви донесе успех почти никъде. Задачите ви обхващат изпълнението на по няколко отделни цели, като на доста места ще трябва да командвате и ваши другари, които ви помагат при опазването на реда и мира в галактиката. В една от мисиите примерно първо трябва да щурмувате окупирана от Skaarj-ите база. След това трябва да заемете защитните установки и да отблъснете контраатаката на прогонените извънземни. Всичко това леко напомня на Assault от Unreal Tournament с разликата, че изкуственият интелект е драстично подобрен, а отделните нива са свързани и от добре пипнат сюжет. В други мисии пък ще трябва да се изявявате съвсем самостоятелно. В една от кампаниите трябва да евакуирате невъоръжен учен и да го предпазите от яростните атаки на извънземните. Основната ви задача в случая е да намерите начин да скриете вашия човек на достатъчно сигурно място, докато светите маслото на всичките ентусиасти, които искат да му видят сметката. Интересното е, че през цялото време можете да водите пространни диалози с учения и да му давате подробни указания къде точно да ви чака и какво да прави, за да не бъде открит.

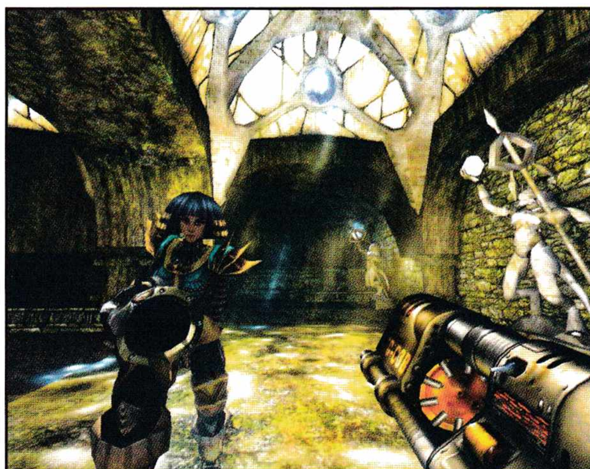
Самите планети също са разнообразни. Ще видите огромни джунгли, вулканични светове и дори свят, който представлява единединствен гигантски организъм. Всичко това е реализирано с огромно количество полигони, така че графиката ще е най-детайлната, която някога се е появявала на домашен компютърен монитор. Според Майк Вердю терените съдържат точно 100 пъти повече полигони от оригиналния Unreal, а 3D-моделите на отделните противници и вашите другари са между 2 000 и 5 000 полигона. За сравнение в новия Counter-Strike: Condition Zero ви очакват максимум по 1500 полигона на модел. За съжаление всичката тази красота ще доведе и до поредните "нереални" системни изисквания. Ако искате да можете въобще да подкарате играта, ще ви трябва задължително процесор от 700 MHz нагоре, а видеокартата ви ще трябва да владее хардуерен T&L. Това значи, че за да си пуснете Unreal 2, ще ви трябва поне GeForce 256 или ATI Radeon. С постари модели играта чисто и просто не работи. Космическото шоу, което ви очаква обаче, си заслужава инвестицията!





Играта, която ще ви накара да си купите GeForce 3

■ Digital Extremes/Epic ■ www.unrealtournament.com ■ P3 1GHz, 128 RAM, T&L 3D Video ■ FPS ■ TRD: ноември 2002 г.







Бомбата избухна точно на Нова година. Още на 1 януари се появи информация, че в новия брой на френското списание Joystick има статия за... Unreal Tournament 2. Само два дни по-късно пристигна и официалното съобщение от Epic и Digital Extremes, че те не само работят върху такава игра, но тя на практика е и почти готова.

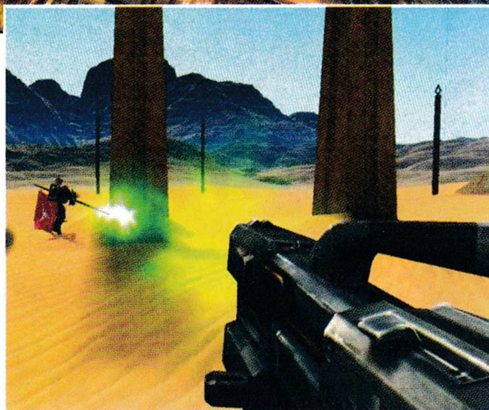
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Цялата история около обявяването на UT2 беше доста странна. Infogrames още през декември пуснаха съобщение за пресата, в което пишеше черно на бяло, че през ноември 2002 г. ще издадат Unreal Tournament 2. Само 3-4 часа по-късно пристигна опровержение, че ставало дума за правописна грешка. Авторът на първото съобщение бил сбъркал Unreal 2 с Unreal Tournament 2. Така и не стана ясно как може да сбъркаш излизащия през май Unreal 2 със заглавие, което се очаква през ноември, още повече, че двете игри се разработват от различни фирми и това беше отразено коректно в "грешната" информация на Infogrames. Така или иначе целият този хаос вече е в миналото и е ясно, че още тази година ще видим една изключително впечатляваща игра.

За разлика от оригиналния UT продължението не се разработва от Epic. За играта са отговорни техните стари дружки от Digital Extremes, които бяха сред съавторите на първия Unreal, а в момента довършват Unreal Championship за X-Box.

Първата среща на геймърите с Unreal Tournament 2 със сигурност ще бъде шоково преживяване във всяко отношение. В играта подобно на





Halo ще можете да карате най-различни возила и най-вече да стреляте, докато сте на борда им. Освен това са премахнати всички power-ups. Казано на прост език,

вече няма здраве, муниции и други подобни екстри из нивата

Вместо тях ще има специални зареждащи станции, където ще можете да възстановите здравето и бронята и мунициите. Друга новост са така наречените специални ходове. Те ще бъдат два вида: speed и berserk. Интересното е, че за да можете да ги ползвате, ще ви трябва енергия. Тя пък от своя страна се добива, като убивате вашите противници. След смъртта си всеки играч оставя на арената малка енергийна сфера, която може да бъде взета от другите. В играта ще има и специални движения, които няма да изискват този допълнителен ресурс. Такива са двойният скок, възможността да се задържите във въздуха за няколко секунди и strafe, комбиниран със залягане. Оръжията също са променени сериозно, но засега единственото известно е, че няма да има Razorjack и Biorifle. Иначе алтернативните режими на стрелба са запазени.

Самите участници в турнирите са разделени на 6 раси (египтяни, извънземни, роботи, наемници, генетични мутанти и специална раса, наречена Nightmare), като всяка от тях ще включва по няколко различни модела. Така на разположение ще имате общо 26 различни модела. Всяка от расите ще си има своите особености в геймплея, но засега поне от DE отказват да съобщят повече подробности по въпроса.

На тема карти също е помислено. В Unreal Tournament 2 ще ви очакват общо около 30 различни арени, като идеята е те да бъдат изключително разнообразни. Така например ще можете да се биете на вулканични светове, ледени планети, джунгли, космически станции и.... в Египет :) Екшънът ще се развива на 5 различни планети, като на всяка от тях ще има и открити и закрити нива.

Според Digital Extremes в Unreal Tournament 2 ще бъде обърнато подобаващо внимание и на соловата игра. Ще има три кампании, като по време на всяка от тях играчите ще могат да подобряват своите способности. Освен това се предвижда дори нещо като елементарен мениджър. В соловата версия на отборните състезания ще можете да купувате и продавате състезатели, да екипирате вашия отбор в зависимост от бюджета, с който разполагате. В това отношение UT2 силно наподобява на очакваната Speedball Arena.

Интересни са и графичните новости. Unreal Tournament 2 във всички случаи ще изстиска всичко от вашата система.

За момента е предвидено отделните модели да имат по 20 000 (!!!) полигона

Това е с 5 000 повече от Unreal Championship за X-Box и навежда на мисълта, че идеята за Geforce 3 може би не е чак толкова лоша. Освен това програмистите са вкарали скелетна анимация на героите и стотици различни анимации. По физическия модел също е направено много и в UT2 предсмъртните анимации ще бъдат почти 100% реалистични.

Запознатите с Unreal Championship вероятно са видели доста познати неща в този материал. Истината е, че Unreal Tournament 2 си е чиста PC версия на Championship, който поради лицензионни споразумения с Microsoft ще излезе само за X-Box. В интерес на истината още на Световните Кибер Игри в Сеул Марк Рейн от Epic подметна, че UC вероятно ще се появи под някаква форма за PC. Тогава той обвърза това с успеха на играта за X-Box, но явно междувременно под натиска на Infogrames Epic са размислили и са решили да не чакат резултатите от продажбите на UC, още повече че играта за X-Box се забави и ще излезе чак към края на годината поради отлагането на премиерата на online възможностите на новата конзола. Така може да се случи, че "ексклузивната" X-Box игра първо ще излезе за PC, макар и под друго име.

UT2 и UW

■ Въпреки твърденията на най-различни места в Интернет Unreal Tournament 2 НЕ Е Unreal Warfare. Играта, подобно на Unreal 2, ще използва елементи от технологията на Warfare, но това е единствената допирна точка между двете заглавия. Самият Unreal Warfare е 3D-игра от следващо поколение и нейната разработка е в съвсем начален стадий и е концентрирана за момента изцяло върху технологичната страна на нещата. Според Epic появата на Unreal Warfare няма да бъде преди края на 2003 г. - средата на 2004 г.







HALO

Бъдещето на шутърите започва от конзолите

■ Bungie/Microsoft ■ www.microsoft.com/games ■ First/Third Person Shooter ■ TRD: Q3 2002

Първоначално планирана за PC, играта Halo (чете се Хейло) на компанията Bungie неочаквано бе обявена за едно от заглавията, които ще се появят ексклузивно за конзолата на Microsoft, Xbox. След многобройни спекулации, продължили над година, стана ясно, че Halo все пак ще бъде издадена и за компютър, но няколко месеца по-късно.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Дори след старателно търсене не успях да открия представяне на Halo, където крайната оценка да е далече от перфектната. Успехът на новото творение на Bungie така впечатли гейм журналистите, че дори отделни специализирани компютърни издания пуснаха ревю на Xbox версията като предварителен поглед на това, което се задава след броени месеци.





А то изглежда и звучи наистина обещаващо. Историята на Halo отвежда играча в далечното бъдеще, когато хората водят борба за оцеляване с тайнствена номадска извънземна раса, известна като The Covenant. Инопланетяните вече са се прочули със своята враждебност и жестокост, след като унищожават всяка планета по пътя си, без да имат причина за това. Скоро те ще стигнат до Земята и човечеството ще се превърне в космически прах, ако не разбере нещо за произхода или мотивите на пришълците. В ожесточена битка е унищожена една от колониите ни, откъдето оцелява само космическият кораб Pillar of Autumn. Капитанът му решава да го изпрати някъде далече в галактиката, без значение къде - стига да е по-далече от Земята. Екипажът се събужда от криогенен сън на мистериозно място между звездата Threshold и спътника й Basis, където се намира гигантски пръстеновиден свят с диаметър 16 000 километра, известен като Halo.

Вие сте киборгът Master Chief. Заедно с останалите членове на екипажа трябва да се евакуирате на безопасно място, тъй като цялата звездна флотилия на The Covenant е по петите ви. В началото не знаете нищо за себе си, но ще забележите, че всички останали персонажи ви познават - ще ви поздравяват, ще ви коментират помежду си и ще гледат да се навъртат около вас. Единственото сигурно място наблизо е пръстеновидната планета, обаче преди да кацнете на нея, ще се наложи да прочистите кораба от извънземната паплач. Така приключенията на Master Chief започват и може би точно Halo ще се окаже ключът за спасение на Земята от жестокостта на пришълците.

Едно от първите неща, които ще установите, е, че





ФАКТИ

- Увлекателна история
- Иновативен подход към оръжията
- Поне пет уникални извънземни типа
- Подобрена графика и повишена трудност за PC-версията
- Уникална за жанра възможност за управление на превозни средства
- Забележителен изкуствен интелект











можете да носите най-много две оръжия

и това не е само за първите мисии, а остава като елемент от геймплея до самия финал на играта. Хрумването за лимитиране на оръжията вероятно ще стресне повечето почитатели на шутърите, тъй като характерно за жанра е персонажите да се екипират с половин тон железарии, обаче Bungie добре са мерили преди да режат. Когато имате ограничен избор на пушкала, тактиките за минаване на дадено ниво се променят коренно в зависимост от това как сте екипирани. Примерно, ако наградите далекобойните и мощни Rocket launcher-и, ще сте съвсем беззащитни при свади лице в лице с враговете. Обратно, ако вземете картечници, няма да имате проблеми за стрелбата на близки разстояния, което не може да се каже за по-далечните ви цели. В общи линии трябва да планирате внимателно какво да качите на гръб за съответната мисия.

Иначе изборът на оръжия ще е толкова богат, колкото при всеки друг екшън. Арсеналът е разделен на два типа - земен и извънземен. Със земния (пистолет, пушка, снайпер, картечница и ракетомет) разполагате по подразбиране, а от убитите врагове ще можете да взимате плазмен пистолет, плазмена пушка и нийдлър, който автоматично прихваща целите. По подобен начин стоят нещата и при мунициите. В състояние сте да носите точно определен брой куршуми и на моменти разхитителната стрелба ще ви излезе солена. Примерно, снайперът е с добро увеличение и нощен визьор, но разполагате само с четири патрона. Както се сещате, те могат и да ви свършат работа за елиминиране на далечни обекти, но за пълчищата близки врагове или ползвайте гранати, или си плюйте на петите.

ЛЮБОПИТНО

■ Оценки на GameSpot за Xbox версията:

Графика: 9
Звук: 10
Геймплей: 10
Общо: 10

■ Оценки на IGN за Xbox версията:

Графика: 9
Звук: 10
Геймплей: 10
Общо: 10

Друга забележителност в Halo ще е поведението на извънземните. Ако изкуственият интелект наистина е толкова добър, колкото го описват колегите от Xbox изданията, значи се е появила играта, която ще засенчи новия Wolfenstein! Враговете ви са разделени на пет основни вида - Grunts (малки и досадни гадинки, които щом останат без оръжие, хукват да бягат и се укриват, но пак ще ви атакуват като съберат смелост), Elites (наперени, докато са с щитовете си, но без тях те се паникьосват и агресивността им се увеличава), бронирани Jackals, ужасяващи Hunters и маскирани Elites (въоръжени с енергийни мечове). Всяка от тези разновидности се характеризира със специфични тактики и атаки. Твърди се, че непрестанно ще ви изненадват и до финала няма да привикнете на многобройните им хитрини.





Уникалното в Halo

Това несъмнено ще е възможността да карате превозни средства и същевременно да сипете огън и жупел над пришълците. Ако се вярва на пусковите дати, C&C Renegade ще е първата игра от жанра с този нов елемент в геймплея, но така или иначе това се оформя като стандарт при first person shooter-ите. Дори Unreal Tournament 2 и Unreal Warfare няма да бъдат подминати от мотоманията. Конкретно в Halo ще ви се отдаде шансът да покарате джип Warthog, танк Scorpion и дори да полетите на Banshee.

Въпреки че Xbox версията изглежда невероятно красива, при адаптирането за PC графиката ще претърпи още подобрения. Единственият недостатък на конзолната версия бе нейната краткост. Притискани от сроковете, Bungie бяха принудени да пуснат вариант с няколко нива по-малко. Замаскирането на бързата работа бе умело, но не остана незабелязано. Твърди се, че в компютърния порт ще присъстват и планираните неща, които не видяха бял свят при Xbox, и че трудността ще бъде завишена така, че играта да не се стори прекалено лесна на привикналия на пуцалки PC-геймър.

Тези shrines винаги са играли важна роля в игрите от поредицата.

Тези shrines винаги са играли важна роля в игрите от поредицата.

Ultima 1 A Legend is Reborn

Ето това трябваше да бъде Ultima IX

■ Peroxide Productions ■ www.peroxide.dk/ultima/

Повече от пет години труд, много пари и градено почти две десетилетия реноме изчезнаха през 1999 г., когато Richard Garriot A.K.A. Lord British най-накрая обяви за готова така дългоочакваната последна, девета част от класическата поредица Ultima. Ако трябва да бъдем точни, то това не беше наистина девета част, а четиринадесета или петнадесета поредна игра – като включим в сметката двете "подземни" серии, втората "седма" част, две-три игри, които не се вместват в сюжетната линия и другото, отбелязало много скромен успех, начинание – Ultima Online.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

В момента правата върху станалото нарицателно заглавие се държат от Electronic Arts – но с благословията на Richard Garriot датската компания Peroxide Productions се е заела много сериозно с направата на remake на най-първата игра от поредицата Ultima 1– The First Age of Darkness. Тази игра бе първата "официална" част от поредицата и заедно със следващите две части образуваха трилогията The Age of Darkness. Следващите три части бяха обединени под общото заглавие The Age of Enlightenment и последната тройка бе наречена The Guardian Trilogy. Като че ли най-успешните игри от тях бяха Ultima VI: The False Prophet и Ultima VII: The Black Gate заедно с първата Ultima Underworld: The Stygian Abyss, докато Ultima VIII: Pagan бе нетрадиционна и с доста слаб сюжет.

Работното заглавие на този проект засега е A Legend is Reborn и съдейки по представеното за момента технологично демо, тази игра има всички основания да стане наистина суперхит! Това може и да изглежда странно, защото Peroxide Productions е freeware компания, която създава най-вече "помагала" за правене на игри. Твърдото обещание на производителите е, че финалната версия ще бъде напълно безплатна! Впрочем двама ентусиасти се опитват да направят в момента римейк и на Ultima IV, но засега изглежда, че там всичко ще остане на аматьорско равнище – за разлика от технологичното демо на Ultima I: A Legend is Reborn, което е абсолютно задължително да се види!

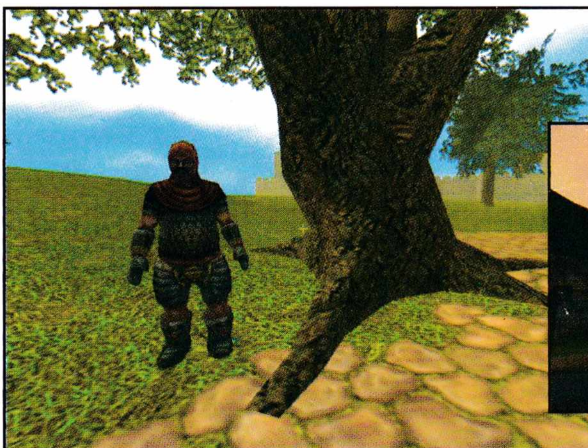
Авторите на римейка твърдят, че

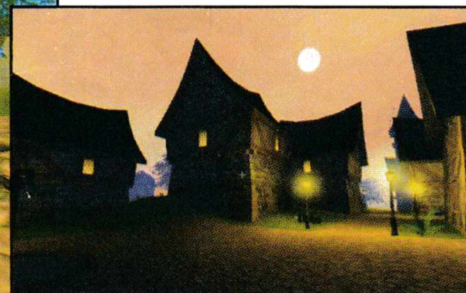
ще се придържат "почти" стриктно към оригинала -

това означава, че няма да видим много неща, познати от последните игри. Времето, през което се развива тази първа част, е период, през който Britannia все още се нарича Sosaria, и от познатите ни градове ще намерите само древните Britain, Paws и Yew. Като цяло крайната цел на играта е запазена – провалянето на плановете и унищожаването на злия магьосник Mondain и утвърждаването на властта на Lord British. Как обаче ще се развива самата сюжетна линия, какви ще са куестовете, на какъв принцип ще са битките и какви ще бъдат магиите засега остава тайна. Вероятно ще се запази традиционния способ с използването на реагенти и нива на магиите, но авторите обещават много и то сериозни новости!

В демото може да се види една малка част от страната и да се оцени използваният 3D-енджин. Показани са и някои противници, но без AI, което означава, че все още не могат да се водят сражения. Можете обаче да разговаряте с NPC-тата, да получавате куестове, да решите един-два дребни проблема и най-важното – да придобиете известна представа за атмосферата, която ще се създаде във финалната игра – а поне от видяното досега атмосферата в играта се очертава да бъде "по – ultima" от оригинала!

Този тантурест страж ще ви даде някои полезни съвети.





Идилична гледка в Dextron.

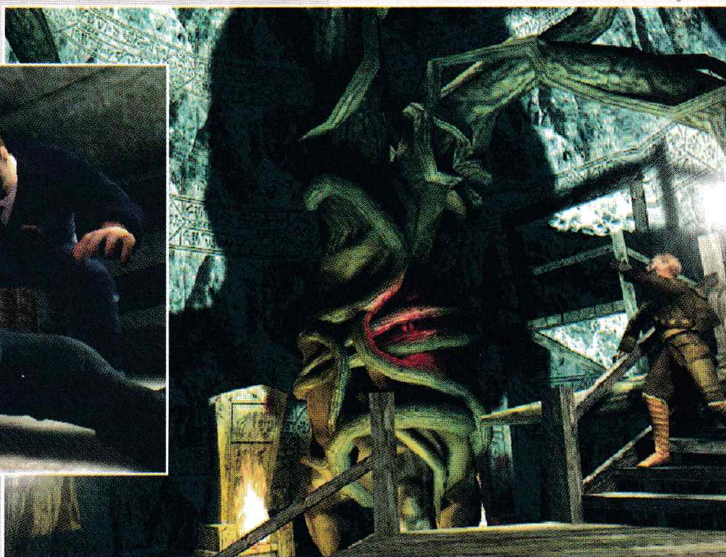
Call of Cthulhu

Лудостта ви зове

■ Headfirst/Fishtank Interactive ■ хорър/екшън-приключение ■ TRD: Q2 2002

Мрачна и студена лудница, раздирана от писъците на десетки душевно болни. По каменната настилка се чуват равномерните стъпки на доктора, който приближава килията ви. Разгръщате все по-нервно дневника си, търсите нещо, докторът вече е съвсем близо, прелиствате като обезумял, но изглежда вече е твърде късно. Вратата се отваря, безжизненото ви тяло виси на въжето, което прикрепихте към тавана, в краката ви е отвореният дневник – това е краят или пък може би началото?





Никола Икономов
n_ikonomov@pcclub-bg.com

Съгласете си, че много малко игри започват със собствената ви смърт, но точно такъв е случаят с Call of Cthulhu, в която главният герой загубва разсъдъка си и се самоубива, а вие проследявате кошмарните събития, довели до трагичната развръзка. Дневникът ви постепенно ще събира парчетата от ужасяващия пъзел.

В киното такава история вероятно би била най-подходяща за Джон Карпентър, а в литературата подобни шизофренични сюжети са запазена територия на хорър-класика Хауърд П. Лъвкрафт. Творчеството му винаги е било неизчерпаем извор на вдъхновение за създателите на игри – Alone in the Dark е прекрасен пример в това отношение. Call of Cthulhu се базира на някои от най-известните истории на Лъвкрафт, но също така и на едноименното настолно RPG, което поне на Запад се радва на завидна популярност.

За тези от вас, които са в неведение при споменаването на Cthulhu – според Лъвкрафт това е възможно най-ужасяващата твар, която едва ли би могла да се роди в съзнанието дори на най-болния психар. Страховитата му орда, пристигнала от друго измерение, има една-едничка цел – да подчини земята.

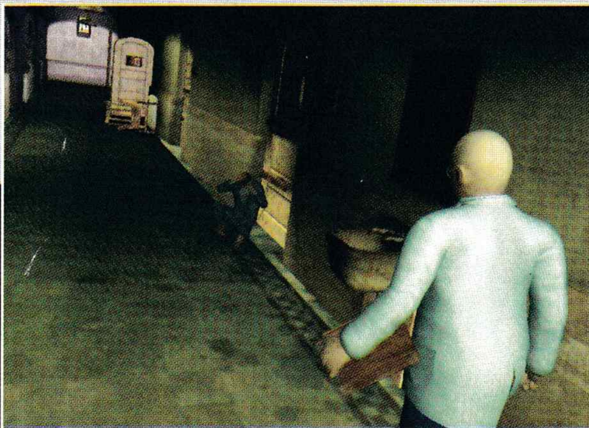
Call of Cthulhu е дело на Headfirst, станали печално известни преди всичко с вечното отлагане на злополучния Simon 3D. Играта е уникален хорър-екшън, в който наблюдавате действието от първо лице. Вие сте детектив, който случайно се натъква на следите на Cthulhu и бива принуден да се бори за живота си. Годината е около 1920-та, поради което арсеналът ви ще се състои от стандартни оръжия като револвер, пушка-помпа и експлозиви. Ще минете през катакомби, изоставени призрачни градове и подводници, като всичко е издържано в изключително убити полутонове, създаващи неповторима филмова атмосфера.

Дотук нищо необичайно. Странното започва с това, че на екрана няма да видите каквито и да било следи от индикации за оставащата ви кръв или броят на мунициите ви, нищо. Това безспорно е първата екшън игра, в която един поглед върху тялото ви, ще ви дава нужната информация за здравословното ви състояние -

щом не се е подало черво, няма нищо страшно, нали -

а за да видите колко куршума ви остават, трябва просто да отворите оръжието си и да проверите сами.

Най-впечатляващата характеристика на играта обаче се крие другаде.



По принцип в историите на Лъвкрафт, след като главният герой се конфронтира с някое от ужасяващите пипалести и слузести създания на Cthulhu, той обикновено губи разсъдъка си. Това е интегрирано по неповторим начин в играта от Headfirst, в резултат на което героят ви ще полудява все повече и повече с напредване на действието, получавайки параноични пристъпи, видения и смразяващи халюцинации. В началото това може да са кошмарни гласове от отвъдното, които да кънтят в ушите ви, по-късно ще започнат да ви се привиждат неописуеми ужасии или пък ще започнете да виждате адски изчадия във всяка сянка. В такива моменти няма да имате никаква представа кое е реалност и кое не. Има определени фактори, които могат да форсират загубата на разсъдък и да предизвикат пристъпи на паника: това обикновено са някои особено страховити създания, предозиране на морфина, който ще си инжектирате (той ще ви лекува) или пък, когато героят ви погледне от много високо (тогава ще можете да се насладите на уникален ефект). Всичко това ще подсилва неимоверно атмосферата на играта, ще имат изключително голяма роля и не на последно място ще ви накарат да полудеете от страх, точно като клетото ви виртуално алтер-его.

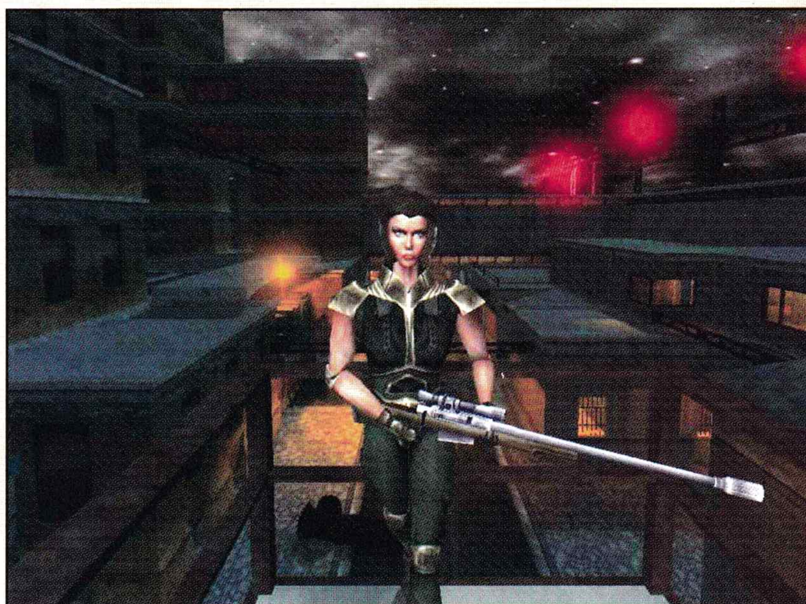
Ако Headfirst успеят да вградят умело в играта чувството на параноя и деменция, ни очаква психологически хорър от най-висока класа, който ще накара Undying да изглежда като приспивна детска песничка.

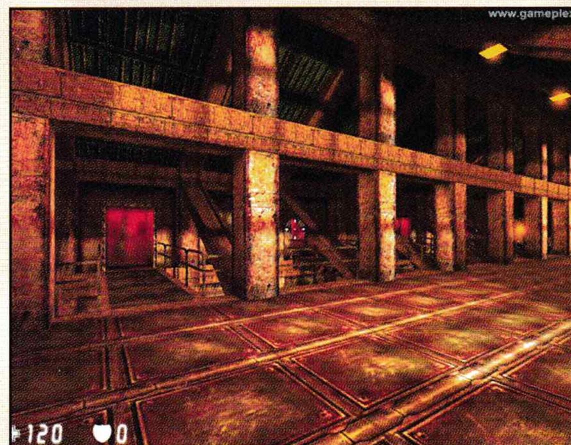
CHASER



Новият Half-life? Дано!!!

■ Cauldron Ltd./Fishtank ■ www.chasergame.com ■ FPS ■ TRD: Q3 2002







Два дни преди Коледа, ровейки се съвсем случайно в интернет, се натъкнах на нещо много интересно! Играта се казваше Chaser и по първите видени от мен screenshots изглеждаше великолепно. UT модифициран енжин, казах си:)) UT енжин йок!!! Q3? Съмнявам се! Тогава какво беше това нещо, сътворило такива красоти? Отговор на моите въпроси даде www.chasergame.com, официалният сайт на играта.

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg



Когато през 1998 г. Valve са творили своята игричка с "безизвестното" име Half-Life, едва ли са знаели какво ще предизвика тя в световните геймърски среди. След издаването си тя се нарежда на първо място по продажби в Щатите и Европа, застава в челната десятка на най-добрите First person shooter-и на всички времена, оставя хиляди геймъри без социален живот и ги дарява с едно страхотно преживяване из лабораториите и комплексите на военната база Black Messa. А какво представляваше Half-Life? Красивият (за онова време) Q2 engin, който позволи на Valve да създаде такива красоти в уж в студения и неприветлив комплекс, незабравим сюжет, който ви засмукваше със своята нестандартност и резки обрати (опитвате се спасите от извънземни, опитвате се да се спасите от специалните части, нападате извънземните) и най-накрая, но не и по важност, страхотният геймплей. Сега, 3 години по-късно, нещата стоят общо взето по същия начин, то не беше Q3, UT, не беше Aliens vs

Predator, Undying, Serious Sam и Return to Castle Wolfenstein, но нито една от по-горе изброените не успя да надмине успеха на Half-Life, а ако 3D Realms са решили да издават Duke Nukem Forever през 2003, това е лично техен проблем, защото това "When it's done" не задоволява никого. За разлика от тях неизвестната Cauldron Ltd. работи на пълни обороти над новия си проект "Chaser". Фирмата е основана през 1996 година в Братислава, Словакия, и отначало започва да прави по-скромни игри, които се разпространяват главно в Чехия и Словакия като първото им заглавие става най-добрата логическа игра на годината в родната има страна. Явно след това те са забелязани от големите производители и са

наети за разработката на четвъртата част на популярната поредица Battle Isle 4: The Andosia War,

за която те създават напълно нов Cloak енжин. Който е играл BI4, знае за какво става въпрос, а който не е, нека знае, че Cauldron направиха първата доста успешна стъпка в преминаването на стратегиите от 2D в третото измерение.

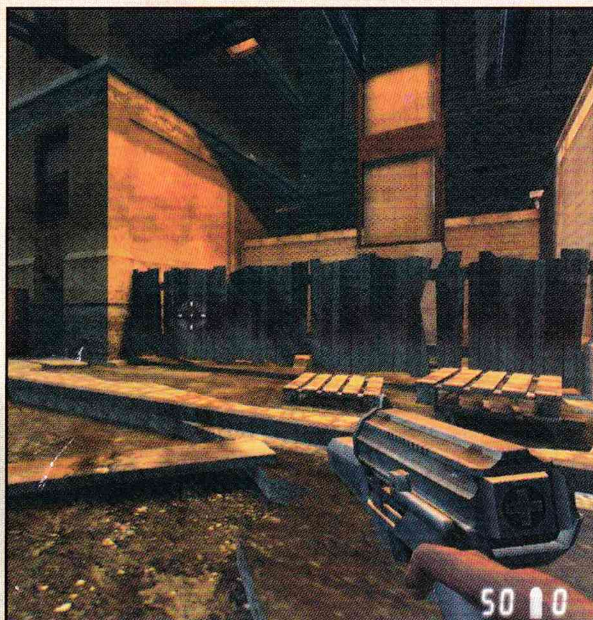
Какво ми дава право да мисля, че Chaser може да засенчи имена като DNF и Unreal 2. Това е напълно преработеният за нуждите на едно FPS енджин CloakNT(да не се правят асоциации с известната операционна система:)). Според авторите той е фокусиран върху пресъздаването на закрити пространства поради технологията "portal technique", която позволява много по-добро моделиране и изобразяване на вътрешни помещения като коридори, стаи и т.н. Това не значи обаче, че няма да може да се справя със сцените на открито. Графично CloakNT се равнява на Q3 и UT енжините като в някои аспекти дори ги превъзхожда заради добавените инструкции за real-time per-pixel lighting и real-time calculating shadows. Те дават възможност да се създадат много подинамични сцени, като според Cauldron това няма да се отрази на системните изисквания и играта ще бъде достъпна и за хората с по-слаби машини. Нововъведенито real-time caculating shadows, както се подразбира от името му, ще прави възможно създаването на по-добри и реалистични сенки. Например, ако вземете един обект и го преместите, сянката му също ще се движи и променя с него, ще променя формата си според силата на светлината или местоположението предмета спрямо източника. Сенките няма да бъдат само статична част от пейзажа, а ще реагират адекватно на всяко помръдване на персонажа.

Историята на играта се развива далечното бъдеще, минал е почти половин век от създаването на първата колония на Марс (откъде ли ми е познато това), а съответно Земята е станала неприветливо място за живот; големите градове тънат в бедност и мизерия, тероризирани постоянно от уличните банди и служейки за параван на сенчестия бизнес на големите мафиотски фамилии. Нашият човек Chaser работи в частна агенция за сигурност и по време на тайна операция бива тежко ранен и губи паметта си. Явно Chaser здраво е сгазил лука, защото

военните са по петите му, мафиотите дават мило и драго да го докопат, агенцията "вдига ръце" от него,

а всички приятели и хора, които имат някаква връзка с него, мистериозно изчезват или биват брутално убити. Агентът бързо трябва да разбере какво се и случило и защо се превръща в лице Most Wanted на целия свят, че и извън него, но поради привидно "малкия" на пръв поглед проблем с паметта това се оказва трудно постижимо. Сюжетът едва ли заслужава награда, но в това отношение Chaser ще бъде поне няколко гърди пред играта на комшиите от Хърватско:). Cauldron обещават огромен брой локации, които ще внесат свежа нотка в геймплея на играта: ще се опитвате да избягате от падаща совалка, търсейки спасителната капсула, притискани от червените цифрички, показващи колко остава до активирането на системата за самоунищожение, ще се лутате из безкрайните коридори на орбитална станция и бездънни шахти на подземията в колониите на Марс.

В trailer-ите, които изгледах, особено ме впечатли анимацията на противниците. Те се движеха, въртяха, оглеждаха, имитирайки почти всички движения на човека, а по тях можеше да се различи всеки атрибут, типичен за войника – разни коланчета, патрондаши, раници, емблеми и др. Тук ще присъства и вече позната ни система за зоново улучване, тя се изразява в уцелването на дадена зона от човешкото тяло от която зависи анимацията на смъртта на врага или отделянето на







дадена част от тялото. В Chaser тази система е доста по-добре разработена, авторите твърдят, че

ще могат да се инкасират удари в таквива дребни органи като: око, ухо, устни, пръсти и др.,

използвана е така наречената скелетна анимация, която позволява реалистичното движение на части от тялото, но към това е добавена и кожа, така че тялото ще може да се деформира според щетите, нанесени върху него. За ИИ на противниците още нищо не се спомена, може би защото играта е в много ранен стадий на разработка, а това са неща, които се доизпипват в последния момент чрез бета тестинг. Оръжията са може би найважният критерий за успеха на един shooter, за жалост тук също съм в пълно затъмение, авторите твърдят, че скоро ще изготвят пълния набор от оръжия, но дотук са известни само 3: пистолет, пушка и снайпер. Chaser ще поддържа мултиплейър в режими deathmatch и capture the flag и поради по-горе спомената система за зоново улучване, LAN играта ще представя доста интересен геймплей.

Ако Cauldron успеят да изпълнят всичките си обещания и най-вече да ги реализират успешно, Chaser ще влезе в списъка ми за най-чакани игри през 2002 година и ще опровергае всички изказвания на критиците, които твърдят, че страните от източна Европа не могат да създават качествени игри.

Counter Condition



Битката между "добрите" и "лошите" продължава. Този път в Single Player.

■ Gearbox Software ■ www.gearboxsoftware.com ■ Вероятна дата на издаване: март'2002 ■ Tactical FPS

Има неща, които просто не умират. Ако в музиката това са Елвис или Бийтълс, в киното Междузвездни войни или Планетата на маймуните, то в света на компютърните игри подобно нещо е на път да се случи с едно от най-значимите заглавия на изминалия век – Half-Life базирания смазващ мултиплейър-хит Counter Strike...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

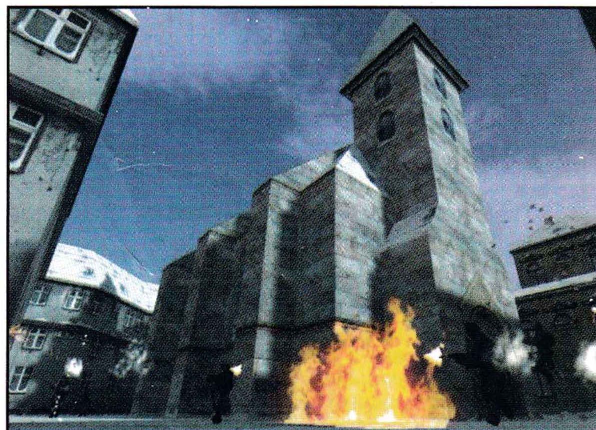
Едва ли създателите на оригиналната игра са имали дори най-малка представа какво ще се случи с тяхното творение. Дори в най-оптимистичните прогнози за развитието на Half-Life едва ли е предвиждан толкова дълъг живот на вече изглеждащата грозновато архаична графична система. Въпреки многобройните експанжъни по темата, единствената причина за този невероятен успех е в Counter Strike, абсолютният феномен в съвременната геймърска индустрия. Кондензирано мнение по въпроса за огромната популярност на Counter Strike в световен мащаб дава Randy Pitchford (бивш дизайнер в 3D Realms, сега продуцент в Gearbox и шеф по разработката на Condition Zero). Той смята, че причината за абсолютния успех на играта е в използваната вечно актуална проблематика за битката между доброто и злото. В интерес на истината тематично погледнато, разработчиците на CS уцелиха право в целта. А след трагичните събития от миналата есен в Щатите, в момента всичко, свързано с тероризма и борбата срещу него, се харчи като топъл хляб. Това е добре дошло както за геймърската индустрия, така и за феновете на тактическите FPS-и. Не знам дали терористичните актове в Ню Йорк са се отразили положително върху продажбите на прочутия Microsoft-ски Flight Simulator, но това е отделна тема. Друг определящ фактор според Randy Pitchford е напрежението в геймплея. Както феновете на игрите от този тип знаят, тук всяка грешка се наказва моментално. Едва ли има нужда да обяснявам какво се случва с всеки начинаещ CS-фен, когато реши да се пробва срещу спецове. Практиката в многобройните турнири по родните зали, а и в световен мащаб показва по неоспорим начин следното: Counter Strike се превърна в игра, представляваща интерес за ужасно много хора, но малцина се тези, които с чиста съвест могат да кажат за себе си, че я владеят добре. Затова едва ли е особено учудващо, че немалка част от почитателите отдавна напират за създаването на надеждно работещ вариант, който да осигури на новобранците възможността да потренират срещу ботове, преди да премерят сили в реална схватка с истински противници. Counter Strike е от игрите, в които, за да станеш наистина добър, освен малка доза талант са нужни доста тренировки. Специфичният геймплей изисква от геймърите да притежават качества и способности за перфектно планиране на действията, добра тактическа мисъл, прецизно познаване на картите, максимална концентрация на вниманието



Кой ли ще кацне на мушката на този юнак?



Дизайнът на нивата силно напомня оригиналната игра и това не е случайно.



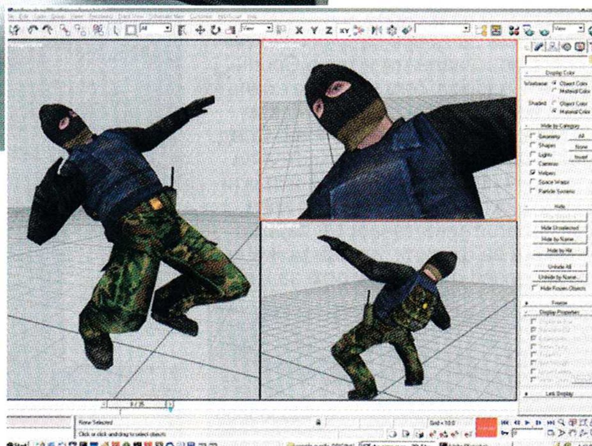
А това е резултатът от използването на "Молотов".

Strike
n Zero





Никаква милост за врага.



Така ще умират "лошите".

и преди всичко чудесна координация при екипните действия. Когато към всичко, казано дотук, прибавим неповторимото преживяване да играеш в максимално близки до реалния живот ситуации, срещу истински, непредсказуеми противници, става ясно защо Counter Strike е от толкова време несменяем мрежови хит. Според някои статистики на GameSpy във всеки един момент CS се играе от поне 30-40 000 души. Не ми е съвсем ясно как са успели да направят подобни сметки, но при всяко положение подобно твърдение звучи доста респектиращо и показателно за размерите на манията по Counter Strike.

В България нещата както винаги се развиват доста странно

На местна почва играта успя да прекърши хегемонията на фантастичните мултиплейър забавления като Quake 3 Arena или Unreal Tournament. За съжаление немалка част от геймърите се отдадоха единствено и само на Counter Strike и категорично отказват да разширят своя кръгозор по отношение на други не по-малко добри заглавия в този жанр. Като типичен пример може да бъде посочена слабата популярност на Unreal Tournament-базирания Strike Force. Въпреки безспорните му качества и предимства, практиката у нас, а и в световен мащаб показва, че той не се радва на кой знае какво внимание. В крайна сметка положението е такова, каквито са желанията на негово величество Геймърът. Той е решаващият фактор за правилата в бизнеса, а не критиците и редакторите в списанията.

Очевидно по подобен начин мислят хората от Valve и Gearbox (разработчици на Half-Life: Opposing Force и Blue Shift), защото най-накрая отговориха на многобройните призиви на феновете за създаването на нов Counter Strike, който да дава възможност за самостоятелна игра. В напреднал процес на разработка е Counter Strike: Condition Zero. Независимо от липсата на официално обявена дата, очакванията са заглавието да се появи на пазара през март. Голямата новост в Condition Zero е възможността да се включите в солови мисии, без да е необходимо за целта да инсталирате някоя от сравнително съмнителните като качество добавки, които правеха това възможно в оригиналния CS. Другата радостна новина е, че най-накрая има много сериозни промени в овехтялата графична система. Въпреки че отново става дума за добре познатия Half-Life енджин, то подобренията, които екипът на Gearbox е направил, са повече от забележителни. Героите в играта вече са много по-детайлни. Всеки от тях е съставен от 1250 полигона, което представлява на практика 75-процентно повишаване в сравнение с оригинала. Лицата на персонажите са анимирани, което със сигурност ще внесе допълнителна доза реализъм в общото усещане от играта. Общият брой на физиономиите е внушителен, а униформите на антитерористите са много близки до истинските за съответни-



Облеклата и екипировката в Condition Zero са доста разнообразни.



Добрите момчета пристигат с хеликоптер.



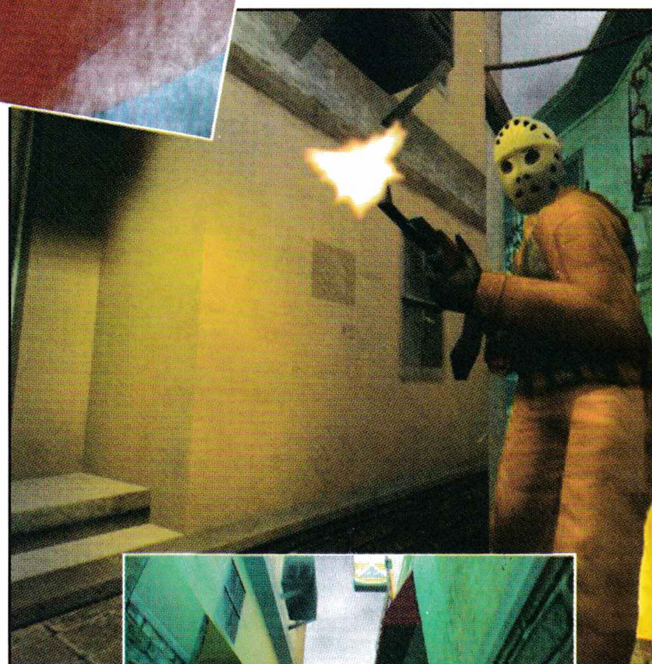
те спец-части. Облеклото е в зависимост от условията на мисията (пясък, растителност, сняг). Различните окраски гарантират максимална маскировка, сливане с пейзажа и значително по-трудно откриване от страна на противника. Като допълнение към новия облик на CS трябва да бъдат споменати разнообразните климатични ефекти като сняг или дъжд, върху които в момента разработчиците се трудят здраво. Похвален е подходът на Gearbox при формирането на своя екип. Тимът, зает с разработката, е съставен както от професионалисти, участвали в направата на Opposing Force и Blue Shift, така и от аматьори, които обаче са доказали своя опит и майсторство при изработката на карти. Сред тях е редно да се отбележат Dave_J (de_dust), Chris Auty (de_aztec), Alex Manilov (de_prodigy) и Coombe brothers (de_torn). Едва ли е особена изненада присъствието на небезизвестния Markus Klinge (автор на POD bot), ангажиран в разработката и усъвършенстването на AI (изкуствения интелект).

След като стана ясно коя ще бъдат фирмата-разработчик на Condition Zero, се появиха донякъде основателните съмнения, че подходът към новия Counter Strike може да се окаже подобен на този в Blue Shift, който се оказа доста кратък add-on. В друго интервю Randy Pitchford разсейва тези опасения, като дава някои подробности. Според него

с всеки един от тимовете би трябвало да се играе около 15-20 часа

Освен това известно време ще отнеме използването на всички ресурси в играта, а когато добавим и скритите сценарии, общата преценка на продуцента е за повече от 60 часа гейминг в single player режим.

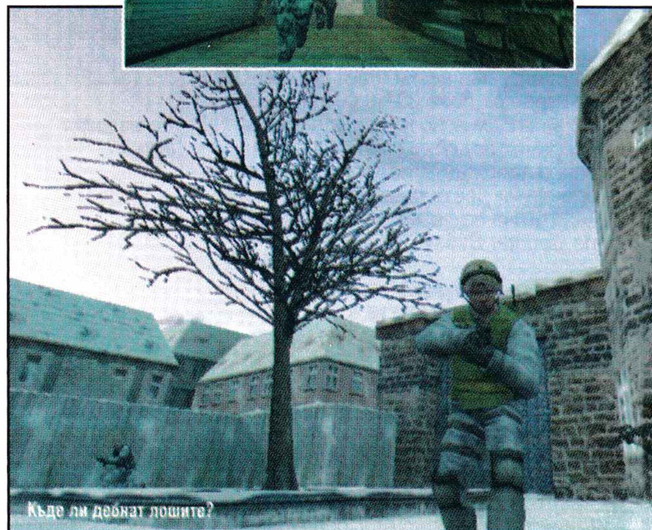
Въпреки първоначалните намерения на производителите да предложат напълно нов арсенал, поради желанието на феновете и като признание за добре свършената работа в оригиналната игра, в Counter Strike: Condition Zero ще бъдат запазени всички стари оръжия, но към тях ще се добавят някои нови. Сред официално обявените средства за унищожение безспорно най-атрактивен е "коктейл Молотов" (бутилка със запалителна течност и парцал, служещ за фитил). Той ще може да се използва от терористите за най-







Битка в автентична източна атмосфера.



Къде ли дебнат лошите?

различни цели. Освен стандартната – да подпалиш врага си, той би могъл да служи като чудесно тактическо средство. С бурните пламъци, които избухват след хвърлянето му може да се освети някое по-тъмно пространство или противникът да бъде принуден да промени своя маршрут или да напусне позицията си. Газовата граната е чудесно допълнение към арсенала на антитерористичните сили. За да бъде употребена ефективно, притежаването на противогаз е абсолютно задължително. Предназначението му е сходно с това на "коктейл Молотов". Famas е името на пушка, използвана от френските спец-части. Според авторите това оръжие е достатъчно точно и с висока скорострелност. Galil е достоен конкурент на Калашников АК-47, но със значително по-добър, ергономичен дизайн. Американският М-60 E3 е сериозно автоматично оръжие, което наподобява FN M249 Para, но е значително по-точно. За Machete авторите казват: "използвайте го тогава, когато стандартният армейски нож не е достатъчно голям". Law Rocket представлява гранатомет с достатъчна мощ да разпилее целия противников тим. Ballistic shield е щит, подобен на използваните и от нашата полиция (футболните фенове знаят защо:-)), който би могъл да предпази от куршуми от леки оръжия, но не и от атака с по-сериозно оръжие. В него има специално прозорче, така че носещият го да има някаква видимост за събитията около него.

Counter Strike: Condition Zero

ще съдържа общо 25 карти, от които 16 напълно нови

Всяка една от тях може да бъде използвана както в single, така и в multiplayer режим. В продължението на популярната игра ще бъдат вкарани два нови тима, по един за всяка една от страните. Първата добавка, която аз лично чакам с огромен интерес, са руските специални части (Спец-Наз), а втората са така наречените the Militia extremists. Драстични промени ще има и във геймплея. Gearbox са вкарали нови, RPG елементи. Всеки един от участниците в отряда, ще притежава специфични качества и ще може да развива своите умения според преценката и "финансовите" възможности на геймъра. Така нареченият "Buy Screen" вече няма да присъства, но за сметка на това преди всяка мисия, тимът ще може да се екипира и да се подготви по подходящ начин за изпълнение на поставените цели. За съжаление тази възможност е валидна само за single-варианта на играта. В мултиплейър подобни неща няма да има.

Очертаващата се картина за 2002 година е повече от радваща за феновете на FPS-ите. Освен Counter Strike: Condition Zero, в близка или по-далечна перспектива се задават стопроцентовите хитове като Duke Nukem Forever, Unreal 2, Unreal Tournament 2. Това поставя в доста



деликатно положение новото творение на Gearbox. Тяхната игра ще може да разчита на безрезервната подкрепа на многобройните свои почитатели, но все пак не бива да се забравя, че в графично отношение тя при всяко положение ще е много назад в сравнение с конкурентните продукти. Въпреки това смятаме, че този факт няма да се отрази който знае колко на популярността и продажбите на играта. Дълголетието на оригиналния Counter Strike е блестящ пример за това, че външният вид е от особена важност, но не винаги е определящо за крайния успех. Плюсовете, които ще изиграят важна роля за успеха на Condition Zero, са в изкуствения интелект на компютърните противници и партньори, а така също и в новите RPG-елементи, които несъмнено ще дадат нов тласък в развитието на тактическия FPS.

Freedom Force

Ролева игра или стратегия - преценете сами

■ Irrational Entertainment ■ myfreedomforce.com ■ Tactical RPG

Когато става въпрос за игра със супергерои, клишетата са просто неизбежни. Зла извънземна раса иска да превземе Земята. Задвижва се пъклен план, който дава суперсили на най-противните негодяи на планетата. Само една преграда стои пред силите на злото – Freedom Force, малката група герои и патриоти, която се превръща в последната надежда на човешката раса! В тази битка всичко е заложено на единствена карта...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



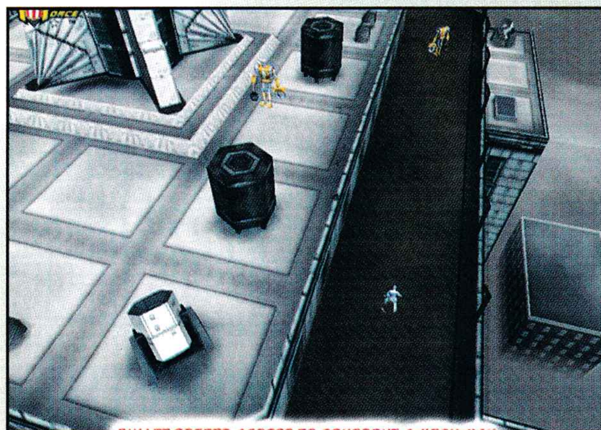
От графиката има какво още да се желае, но да не забравяме, че това не е финалната версия на играта.



Понякога отстъплението е най-добрата стратегия.

Ех, клишета – закъде сме без тях? Патетично-героични мъжаги, издокарани в странни кичозни костюми, примерно в цветовете на американското знаме, рамо до рамо с привлекателни и опасни маскирани девойки. От другата страна – стотици безмозъчни роботи (или човеци, или мутанти, или динозаври), ръководени от извънземни и земни мега-злодеи, които в крайна сметка стават жертва на собствените си пъклени планове. Комиксите и анимациите, посветени на тези вечно повтарящи се клишета, си остават привлекателни за малки и големи, а като че ли тайната на чара им е задължителният шеговито-ироничен стил, в който никой и нищо не се взема насериозно. Компютърните игри на тази тематика напоследък са предимно адаптации на конзолни заглавия, затова създадената специално за PC тактическа ролева игра Freedom Force се явява приятно изключение от шаблона.

Покривът на Empire States Building ще си остане една от вечните арени за сблъсъци между Доброто и Злото.



Играта ще бъде издадена съвсем скоро – през първите месеци на 2002 година

Създатели са Irrational Entertainment, които помним от хитовата System Shock 2. За новата си игра те са избрали един по-различен жанр. Макар и обявена като RPG, по всичко си личи, че Freedom Force ще прилича най-вече на тактическите стратегии от фамилията на XCom (UFO). Може би най-сполучливо би било сравнението с Jagged Alliance – играта, в която най-успешно бяха балансирани стратегическите и ролевите елементи. Точно такъв баланс ще бъде търсен и в Freedom Force, макар и играта да изглежда доста различно с триизмерната си графика и реалновремевата бойна система.

Главните герои ще са общо 14 – добри и лоши, всеки от тях с уникален характер, способности и слаби страни. Авторите подчертават, че техните супергерои са създадени специално за играта и досега не са се появявали в комикси или анимации. Всеки от тях ще има разработена персоналност и характерни реплики, така че играчите ще го възприемат като личност, а не като купчина статистики. За всеки герой е направено и специално "интро" във вид на двустраничен комикс, който разказва неговата история и как точно той е получил своите суперсили.

Игровата кампания представлява



Това би трябвало да спре упорития гущер.

поредица от тактически мисии, които трябва да бъдат преодолени с помощта на няколко супергерои от Freedom Force. Много детайли все още не са обявени – можем само да гадаем дали тази кампания ще е линейна или сами ще определяме своя път, дали ще можем да избираме точно кои персонажи да участват в поредната мисия, дали героите умират и т.н. Със сигурност се знае, че бойната система ще бъде реалновремева, като по всяко време играещият ще може да натисне "пауза" и да даде своите заповеди (аналогично на Baldur's Gate). Ще бъдат позволени множество нестандартни действия – например да вдигнете камион и да го захвърлите върху враговете си или да изтръгнете уличен стълб и да го използвате като гигантска бухалка. Триизмерният свят също ще даде много нови и необичайни тактически възможности. Към това прибавете репертоара от уникални суперсили на вашите герои, които ще набират мощ и нови умения след всяка успешно премината мисия. Това развитие става посредством "точките престиж", с които ще бъдете възнаграждавани, ако съумявате да опазите цивилните и общественото имущество. В най-добрата традиция на ролевите игри играчът сам ще избира точно кои характеристики на героите да бъдат подсилени и така ще моделира уникални личности. За перфектно преодоляна мисия ще получавате допълнителни награди, но не се надявайте на нищо, ако допуснете тотално разрушение на околните сгради или пък собственоръчно екзекутирате цивилните граждани.



Тази атака поразява както врагове, така и приятели.

В Freedom Force ще има и multiplayer-режим, макар и все още да не е определена максималната допустима бройка играчи. Мрежовите игри ще бъдат няколко – от стандартния детмач, до режим, в който целта ви е да нанесете най-много щети на града и цивилните. Мрежовият режим ще е по-динамичен и екшън-ориентиран от соловата игра. Не е ясно как ще бъде променена бойната система за тази цел, но на мен ми се струва, че опцията за "пауза и даване на заповеди" ще трябва да отпадне – трудно мога да си представя как примерно трима души търпеливо чакат четвъртия да приключи със заповедите си и да пусне отново играта в реално време само за да бъде спряна след секунди от някой друг.

В играта ще бъде включен редактор, с който да можете да създавате собствени герои или да променяте настоящите. За улеснение на потребителя ще могат да бъдат интегрирани готови триизмерни модели, създадени с 3D Studio Max или подобна програма. Бета-версия на този редактор можете да изтеглите безплатно от сайта на играта. Авторите се надяват да включат и редактор за нива и кампании, ако не бъдат твърде силно притиснати от крайните срокове.

Като се съди по досега публикуваните картинки, от графиката има какво още да се желае

Естествено трудно е да дам категорична оценка за външния вид на Freedom Force, без да съм я играл, но публикуваните картинки определено изглеждат доста семпли и може би ще разочароват по-разглезените играчи. Всяко зло за добро – със сигурност системните изисквания няма да бъдат твърде високи и Freedom Force ще е съвсем достъпна дори за играчите със сравнително стари конфигурации.

Признавам се, че очаквам Freedom Force с голям интерес, макар и да не съм сигурен, че тя ще се превърне в хита, обещан ни от авторите. Дали това ще бъде ролева игра или стратегия? Дали ще е поне толкова добра, колкото System Shock 2, която е правена от същите хора? Дали е възможно да се направи Jagged Alliance със супергерои? Отговорите на всички тези въпроси ще разберем съвсем скоро...

БИОГРАФИИ

■ Minuteman



Неофициалният лидер на Freedom Force е въплъщението на "американската мечта" от колониалните времена. Този самоотвержен американец наказва злото със своя механичен полуинтелигентен бастун, наречен Патриота. Когато не воюва със силите на Злото, той дава наставления и уроци по национална мегаломания на своя млад приятел и помощник - Liberty Lad. Цитат: "За Свободата!"

■ Alche-Miss



На повърхността тя е самоуверена, саркастична, атрактивна и твърдоглава млада дама, която никак не обича да следва чужди наставления. По-тъмната страна от нейния характер се проявява рядко и я превръща в коренно различно студено и безчувствено същество. Нейните суперсили се базират на енергийната манипулация и "магия", която тя призовава с жестове и заклинания, подобно на средновековен маг. Цитат: "Аз съм южняшка красавица... но момчетата по-добре да се пазят от жилото на опашката ми!"

■ Sea Urchin



Най-младата членка на Freedom Force е само на 12 години, но суперсилите й се развиват с главоломна скорост. В момента тя помага на супергероя Man O'War и е единственото нещо, което го задържа в отбора на "добрите". Жизнерадостният характер и детската наивност не пречат на Sea Urchin да се справя блестящо в критични ситуации. Цитат: "Аз може и да изглеждам странно, но ти си грозен по традиционния, човешки начин, а за това няма извинение, господинчо!"

■ За повече и по-подробни биографии на героите от Freedom Force посетете сайта на играта.


Ако нашите герои не побързат, невинните цивилни ще бъдат изкльопани.

La Femme NIKITA

Просто Никита!

■ Infogrames ■ http://www.infogrames.com ■ action-adventure ■ първата половина на 2002

Този сериал бавно, но сигурно се превърна в бозава сапунена опера. И като си помисля само, че първите трийсетина епизода бяха истински шедьовър... И оставиха белег, който вече е неразделна част от личността ми...

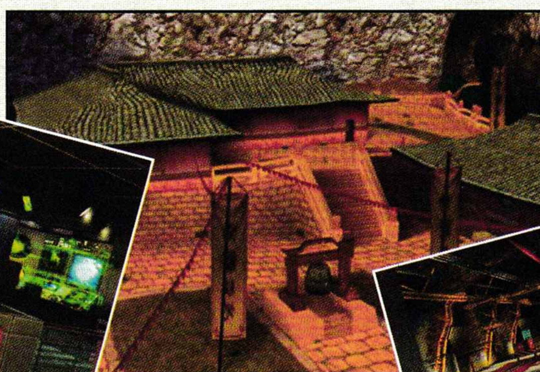
Веселин Жилов
sadnesstinker@lycos.com

В самото си начало "Никита" беше уникален с това, че във всеки епизод героите се изправяха пред някакъв неразрешим, античовешки парадокс. В много от случаите нямаше добри и лоши герои, нито добър или лош избор. Просто бъкаше от ситуации, в които както и да извъртиш действията си, задължително ще пострада някой. Никита постоянно биваше изправена пред дилеми от типа: "Какво ще направиш: ще извършиш зло, ще извършиш зло, или ще извършиш зло? Хайде, решавай по-бързо, че няма време и всички ще умрат, ако се мотаеш!".

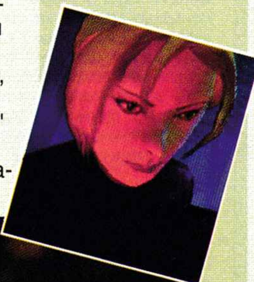
За да увеличат психарията, сценаристите добавиха още нещо: атмосфера, много подобна на тази в "Матрицата" и на един филм с Майкъл Дъглас, "Играта". В смисъл такъв: всичко беше фалшиво, всички бяха просто пионки в една голяма игра и играеха ролите си. Трагедията на агентите от Първи отдел беше, че те знаеха, че са принудени да играят фалшива пиеса.

В пиесата си приятел на някого, ала истинската ти задача е да му съсипеш живота. В "реалния свят" си влюбен в някого, но в пиесата трябва да го смелиш от бой (за ваше добро!).


Първи отдел.


Теренът на мисиите е доста разнообразен.




Никита.


Хакерчето Burkoff.



Разбира се, в една статия не бих могъл да ви предам атмосферата и всички онези детайли, които изграждат абсурдния свят на La Femme Nikita. Затова спираме дотук.

Как да направим игра от ТОВА?!?

Всичко, написано по-горе, имаше за цел да ви покаже колко трудна и отговорна задача имат разработчиците на тази игра. Те трябва да пресъздадат атмосферата на филма и трудните избори, пред които се изправя героинята.

Първоначалните материали, които намерих, ме отчаяха. (Ако изобщо мога да се чувствам отчаян, след като самият сериал вече не е същият като качество). Като че ли хората от Infogrames и представа си нямаха, че точно Никита не бива да бъде игра, от която да излезе поредното посредствено екшънче.

Онези от вас, които са играли на Hitman: Codename 47, знаят, че това заглавие и като геймплей, и като атмосфера, е близко до това, което La Femme Nikita би трябвало да бъде. Но има и още нещо, което е нужно. За щастие дизайнерите на играта като че ли са се сетили за него.

Надеждата умира последна

Време е за добрите новини! От Infogrames ни дават две хубави обещания.

Първо, играта ще следва сценария на епизодите от първия сезон, което е повече от обнадеждаващо. Самата история започва със залавянето на Никита и превръщането ѝ в агент на Първи отдел (и вероятно завършва с бягството ѝ към свобода).

Второ, мисиите ще са изключително нелинейни. Ако все пак има някой, който да не разбира какво означава това, нека да ви го преведа. Има голям шанс тази нелинейност да се дължи на факта, че авторите са вмъкнали множество морални дилеми, в които играчът трябва да се чуди коя ли е най-малката злина, след като всички избори пред вас изглеждат еднакво гадни!

Ще можем да играем и с Никита, и с нейния учител и наставник Майкъл, като и двамата имат различни способности и различен поглед върху събитията.

Все още не е ясно дали ще има цивилни, с които да общувате (и които да спасявате). Но ще се биете рамо до рамо с колегите си. Думите "отборна игра" и "тактика" често се споменават от авторите. Ще има и интелектуални отклонения – LFN е обявена за action-adventure.

Играта се разработва както за PC, така и за по-популярните конзоли. Да пожелаем успех на французите. Знаете, те правят или шедьоври, или боклуци...

The Thing

НЕЩО не е наред...

■ Computer Artworks / Vivendi Universal ■ www.artworks.co.uk ■ първата половина на 2002 ■ екшън

Това просто не можеше да бъде вярно. Не беше останало нищо, което да е истински мое. Всичко можеше да ме предаде. Всичко. Не само вещите. Не само другите хора. Не можех да имам доверие дори и на себе си. Единственото сигурно нещо беше смъртта.

Веселин Жилов
sadnesstinker@lycos.com



Май няма смисъл...

Тази игра ще бъде създадена по мотиви от филма на ужасите "Нещото". Когато се е появил на екран, по-младите от вас вероятно още не са били живи. Е, аз също не съм го гледал, макар че съм чел няколко фантастични разкази с подобен сюжет (извънземен враг, който се преобразява в мебели или хора, или пък обсебва съзнанието на приятелите ти).

The Thing е екшън-игра, която ще бъде забележителна с няколко неща. Като за начало, не сте сами. Имате братя по съдба, ваши колеги, с които да споделите ужаса. Взаимната помощ тук ще е от голямо значение. Хората, с които ще се срещате (и които могат да се присъединяват към вас), биват три вида: лекари, инженери, и войници. Всичко това подсказва за един леко интелектуален елемент в играта. Добре е умело да използвате качествата на екипа си и да го пазите от гибел. В противен случай ще ви е много по-трудно да се справите.

Вашият враг, разбира се, е Нещото. То е просто невероятен изрод. В по-обичаен вид представлява гротескна смесица от анатомията на всякакви живи същества, до които се е докопало. По-лошото е, че то може да приема формата и на кой да е от приятелите, на които разчитате, и да имитира поведението им.



Джони, какво правиш? Джони?! По дяволите...



Безполезно е да се паникьосвате, момчета. Няма начин да не умрем.

Доверие и страх

Тук ще намери място едно от нещата, които да направят тази игра уникална, а именно, поведението на вашите другари. Първо, те трябва да ви имат Доверие. Доверието лесно се губи. Достатъчно е да започнете да стреляте по тях или да вършите други глупости, за да решат, че всъщност вие не сте себе си, а сте една от формите на Нещото. Параноята често е проблем, защото по-страхливите по принцип имат много ниско Доверие в когото и да било.

Ако обаче лекувате хората си, биете се на тяхна страна, давате им оръжие и т.н., изобщо ако в групата цари атмосфера на взаимопомощ, съмнението по-трудно ще си проправи път в редиците ви. А вярата е много важна, когато всички са обезумели от ужас и с нервен пръст на спусъка.

Трябва да щадите нервите на по-страхливите (най-вече инженерите), за да могат те да си вършат по-бързо и по-качествено работата. Това значи, че е добре да ги пазите от грозни и ужасяващи гледки, да държите осветлението включено, доколкото това е възможно и т.н.

Нивата ще са нелинейни. В зависимост от това кой се е присъединил към вас и кой е загинал, събитията ще протичат по по-труден, лесен, скучен или интересен начин.

Що се отнася до арсенала, едва ли сега му е времето и мястото да го обсъждаме. Оръжията могат да стрелят, да палят и да взривяват, но дали са балансирани ще можем да разберем едва когато играта излезе. Мултиплейърът не е считан за едно от най-важните неща, и вероятно играта ще излезе без такъв. Може би ще има допълнение, което да дава и такава възможност.

Уверен съм, че това ще бъде много добро заглавие. Разработчиците са професионалисти и обичат да изпипват нещата докрай. Играта няма да допадне на всеки, но точно това и е хубавото.

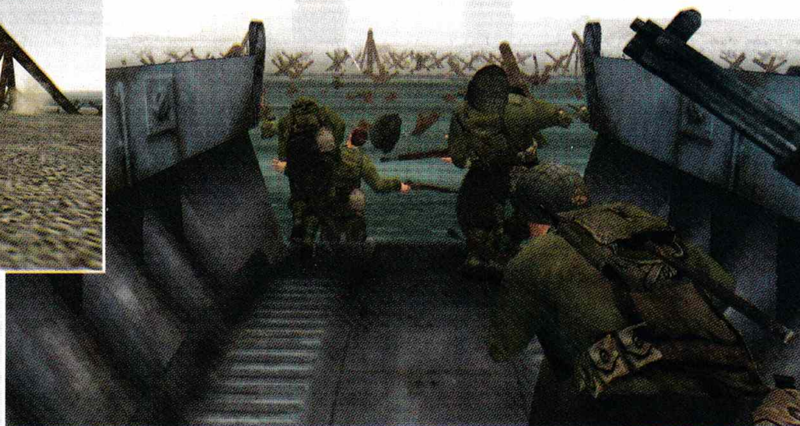
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Сам срещу Вермахта

■ EA Games/2015 ■ www.mohaa.ea.com ■ P3 600, 128 RAM, Open GL 3D Video ■ FPS ■ 2 CD



Санитар отчаяно се опитва да помогне на ранен другар.



Началото на мащабния десант на плажа в Омаха.

Само месец след излизането на Return to Castle Wolfenstein Electronic Arts отново пращат геймърите по бойните полета на Втората световна война. Жанрът отново е first person shooter, но като геймплей двете игри имат твърде малко допирни точки.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В Medal of Honor: Allied Assault вие сте американският лейтенант Майк Пауел, на когото е отредено да играе важна роля в някои от най-напрегнатите битки срещу хитлеристка Германия.

6 юни 1944 на плажа Омаха в Нормандия. Часът е 6 сутринта, слънцето все още не е изгряло. В сумрака започва една от най-мащабните десантни операции на всички времена. И вие сте в центъра на предстоящата касапница. Препълнените с готови на всичко войници лодки се устремяват към брега. Нацистите обаче са се подготвили за достоен отпор. Част от лодките са унищожени още далеч от брега. Вие имате късмета да сте сред пропуснатите от бреговата артилерия. Като наближите плажа, е време за дебаркиране. Тук иде следващата беля. Картечниците на германските защитници на бреговата ивица нямат особени проблеми със забавените от водата прииждащи американци. Някак си обаче част от войниците заедно с вас достигат полуживи до плажа. Там ви чака нова изненада. Телените заграждения не могат да бъдат преминати по никакъв начин, ако не ги взривите. Динамитът обаче е останал у един от падналите бойци. В този момент капитанът ви посочва да се върнете обратно в ада и да донесете взривовете...

Това´е най-зрелищната мисия на новия first person shooter на Electronic Arts, който скромно заявява претенции да детронира цялата конкуренция. Честно казано, фойерверкът по време на десанта е толкова впечатляващ със своите мащаби, че като че ли дори само заради тази гледка си заслужава човек да си вземе Medal of Honor. Програмистите от фирмата "2015" са успели доста автентично да пресъздадат атмосферата на войната, поне както ни е позната от киното. А това никак не е случайно. Авторите на играта са направили хитрия ход да наемат за главен консултант бившия капитан от морската пехота Дейл Дей, който е съветвал и сценаристите на култови филми като "Взвод" и "Спасяването на редник Райън".



Тези американски парашутисти имат важно сьобщение за мен.

Останалите около 30 мисии в играта също си ги бива, въпреки че никоя от тях не достига като напрежение и епичност битката за плажа Омаха. Самите мисии са обединени в няколко кампании, които обхващат по две до пет нива и които ще ви отведат в най-различни горещи точки на фронта. В началото трябва да осигурите успеха на операция "Torch" в Северна Африка, след това имате съмнителното удоволствие подобно на специалния агент Бласковиц в Return to Castle Wolfenstein да инфилтрирате

база с германски подводници в Норвегия,

въпреки че за добро или лошо там няма да срещнете нито "Lopers", нито пък симпатягата "Uber Soldat" :) Като се справите с всичко това, следва и десантът в Европа...

Последните няколко кампании са предимно във Франция и ви дават възможност да помогнете на местните партизани да се преборят с окупаторите, а освен това ще можете да се включите и в щурма на град Сейнт Ло. Самите мисии са направени изключително разнообразно и със сигурност няма да ви доскучаят. Във всяко ниво трябва да изпълнявате по няколко задачи, като за радост играта сама ви записва на по-важните места. Веднъж ви се налага да щурмувате германски укрепления, веднага след това пък трябва да се криете из горички и да правите всичко възможно да не бъдете забелязани от превъзхождащия ви във всяко отношение противник, за да можете да евакуирате свален пилот, който носи важни документи. Друга интересна подробност е, че в доста мисии задачата ви въобще не е да изтребите до крак нацистите. Много по-важно е да се доберете невредими до дадена стратегическа позиция, откъдето пък можете да дадете указания на американските бомбардировачи, които само чакат вашия сигнал, за да направят на пух и прах защитните позиции на Вермахта или пък да саботирате важна противникова установка и по възможност да останете жив. Интересното в Medal of Honor: Allied Assault е, че почти



Един от малкото попаднали ми бъгове: този мой другар така се е заплел, че вместо да ходи, изпълнява странни танци :)



На български Panzerschreck се превежда като "Ужас за танковете".

Графика
8
Звук
9
Геймплей
8
Общо
8

никога не сте сами срещу Третия Райх

В преобладаващата част от времето на ваша страна ще се бият и други американски войници, които в интерес на истината могат да свършат голяма част от черната работа вместо вас. Особено ако се пуснете на най-лесното от трите нива на трудност, от време на време ставате неволни свидетели на синдрома на "Comanche", където wingmen-ите понякога успяват да изпълнят цялата мисия без ваша намеса. В МОН: АА това за радост се случва рядко, така че волю-неволю ще трябва да рискувате живота си в сраженията с нацистите. Те в интерес на истината пристигат на цели пълчища. На няколко пъти ми се случи да реша, че вече съм разчистил даден район и да изляза от прикритието си само за да разбера, че из околните руини се крият поне още 10 фашисти, които само са чакали моята поява, за да ме направят на решето.

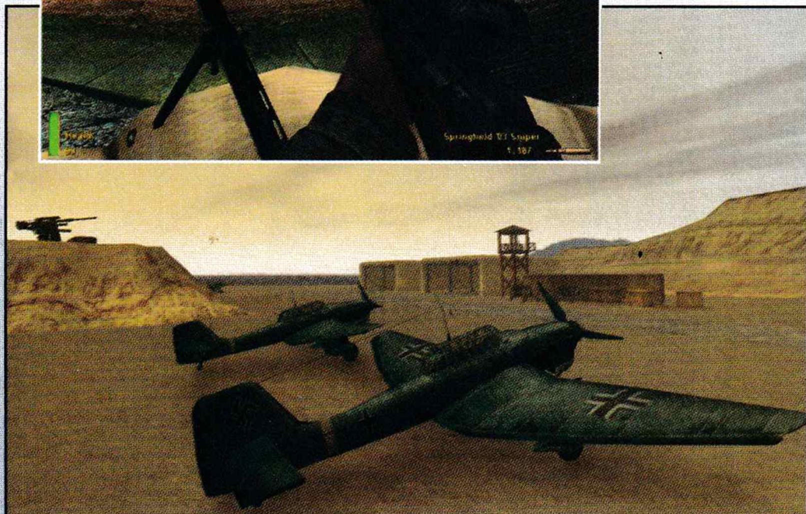
Именно самите битки обаче са и най-противоречивата част от играта. От една страна, Electronic Arts са взели адски странното решение в играта да няма кръв. Това значи, че дори с перфектен headshot да пръснете черепа на някой нацист или пък с Panzerschreck (ракета) да направите на пихтия цял вражески бункер, няма да видите нито хвърчащи из околността вътрешности, нито пък капчица кръв. Това не дразни особено много, защото за сметка на това предсмъртните анимации са на световно ниво, а озвучаването е направо трепач. За разлика от Return to Castle Wolfenstein тук всички немци не само говорят през цялото време на перфектен немски, но и техните реплики пасват идеално на действието. Ако не знаете

езика на Гьоте, Шилер и германския Вермахт,

ще се чувствате точно като американски войник по време на войната, който слуша застрашително неразбираеми реплики, които очевидно се отнасят за неговото незабавно умъртвяване. Ако пък сте запознати с немския, положението става още

Престрелките из полуразрушени градове са често занимание в играта.





Това летище на Вермахта изглежда по-реалистично от ракетните самолети в Wolfenstein.



3D-моделите на войниците са изключително детайлни.



Тази разрушена кола ми осигурява поне частично прикритие от вражеския огън.





по-драматично. Аз например бях направо шокиран, когато си се бях скрил тихичко зад една полуразрушена стена и имах съмнителното удоволствие да слушам разговорката на няколко противникови командоси, които усилено дискутираха как да ме изкарат от моя подслон, за да могат да ме разстрелят по-лесно. Иначе самите престрелки са полуреалистични. Какво означава това на практика? От една страна, програмистите от "2015" са се постарали да пресъздадат атмосферата на сраженията от Втората световна война. Оръжията са над 20 и всичките до едно имат реални аналози. Имате на разположение няколко вида пистолети, пушки (включително снайпер), автомати и абсолютно разрушителния ракетомет Panzerschreck. Освен това, ако в момента не разполагате с оръжие с оптически мерник, а искате да видите както правят вашите "приятели" от Вермахта, можете да си помогнете с бинокъл. Оръжията до едно не са особено прецизни, точно като своите първообрази. Освен това авторите на играта ви дават възможност и да залягате, което е изключително полезна опция, когато трябва



Вашите другари понякога могат да ви свършат част от черната работа.

да се приближите до добре защитена противникова позиция. На места пък подобно на Operation Flashpoint и Halo можете да се возите на най-различни превозни средства. Така например

можете да карате военен джип

или пък да се изявявате като стрелец от борда на същия, докато ваш колега поема кормуването, а в едно цяло ниво пък ви се поверява управлението на истински танк, като в този момент играта започва поразяващо да прилича на нещо като "Armored Fist" по време на Втората световна война :) От друга страна, реализмът не е прекомерен. Вашият човек не умира от един изстрел, както се случва напоследък в доста игри, а противниковите попадения оказват съществено влияние единствено върху здравето, но не и върху възможността ви да се придвижвате, прицелвате и т.н. Мунициите обикновено също са в изобилие, така че е почти невъзможно да останете с гол в ръката нож срещу вражеските пълчища. Също скоковете, тичането и други физически упражнения не ви уморяват. Така в крайна сметка Medal of Honor: Allied Assault повече наподобява игри като Quake и Unreal, отколкото да кажем Operation Flashpoint.

Друга интересна тема са

графиката и системните изисквания

на новото отроче на Electronic Arts и 2015. Подобно на Return to Castle Wolfenstein и MOH: AA използва графичната технология на Quake III:



Фашистът ме е взел на мушка.



Това са жалките останки от вражеска ракетна батарея след моята успешна мисия.



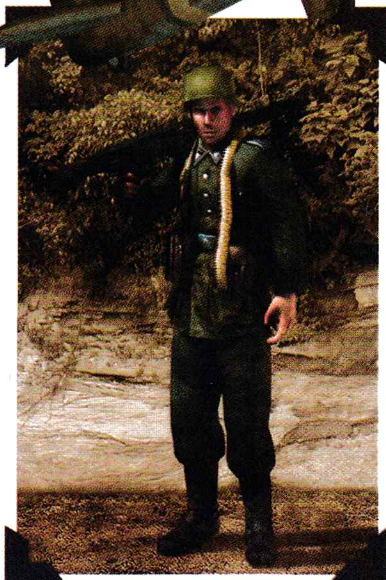
Нацистите ме приветстват с мощен артилерийски залп.



Някак си трябва да заобиколя тези противотанкови заграждения, за да стигна до църквата.



Arena. За разлика от Gray Matter обаче програмистите от "2015" не са си направили труда кой знае колко да модифицират оригинала. Това има няколко доста неприятни странични ефекта. Първият е, че цветовата гама на играта е доста еднотипна и ограничена. Това не е толкова страшно, защото все пак през 90% от времето вие се разхождате из полуразрушени градове и села, които така или иначе не са твърде шарени. Много по-неприятното е, че графичната система Quake III никога не се е славила със своята способност да изобразява големи открити пространства, а в Medal of Honor: Allied Assault почти цялото действие е на открито и много рядко ще ви се налага да пребивавате под някакъв покрив. Това води със себе си няколко проблема. Първият е, че често ставате свидетели на глупави гледки от типа на тази, че както си ходите, изведнъж се сблъсквате с тапет! Да, точно тапет, който маркира края на достъпната ви част от нивото. Преди няколко години това щеше да е нормално, но в последно време все пак бяха демонстрирани няколко доста интелигентни решения, които пак ограничават нивата, но не сблъскват геймърите с 2D-тапети. Тема на съвсем друг разговор е защо именно за тази игра е лицензиран Quake III, а не примерно Unreal Tournament, който доказано се справя по-добре с откритите пространства, но това явно ще си остане една от мистериите на Electronic Arts. Пряк резултат от съчетанието между Quake III графиката и откритите пространства са пък бая солените системни изисквания. Аз лично се поуплаших, когато опитът ми да играя МОН на 1024х768 с всички детайли доведе до диво насичане и дращене по твърдия диск. Все пак тестовете се проведоха на Radeon 8500 и P3 900 с 512 RAM, което за всякакви други игри, включително бетата на Unreal 2 и Return to Castle Wolfenstein, е абсолютно достатъчна система за игра на споменатата разделителна способност. Действително нещата се оправиха с изключването на един-два детайла, но горчивият привкус остава. За сметка на това озвучаването на МОН: АА е над световно равнище. Просто не знам какви суперлативи могат да се измислят, за да се опише точно това, което ще чуете.



- +

Плюсове:

- Невероятно озвучаване.
- Комплексни мисии.
- Много и реалистични оръжия.
- Превъзходен изкуствен интелект.

Минуси:

- Старият проблем с Quake III и откритите пространства.
- Графично е по-слаба от Return to Castle Wolfenstein.
- Високи системни изисквания.

Звуковите ефекти и говорът са просто невероятни

и създават абсолютно автентична атмосфера, която в повечето случаи дори успява да ви накара да забравите графичните недомислия. На моменти говорът на противниците, отчаяните викове на вашите другари и мащабните експлозии са толкова реалистични, че направо се чувствате все едно действително сте в окопите някъде из френската провинция.

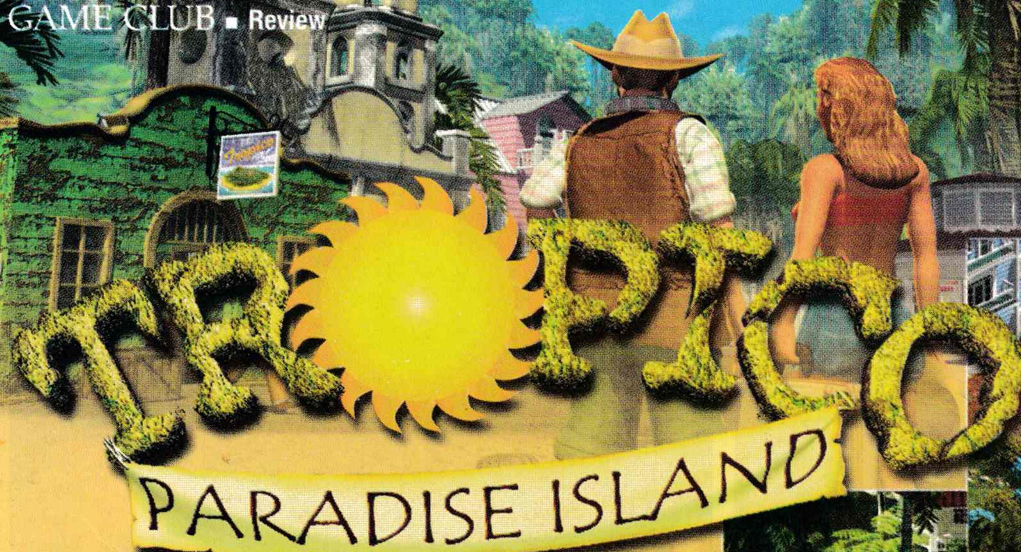
Като цяло Medal of Honor: Allied Assault предлага преживяване, което определено си заслужава. Въпреки своите недостатъци играта е пипната като геймплей и поне при мен успя да пресъздаде атмосферата безпощадната касапница на Втората световна война. Ако беше излязла преди 5-6 месеца, щях да съм готов да се закълна, че ще стане суперхит. Дали обаче сега ще успее да се пребори със силната конкуренция на Return to Castle Wolfenstein е нещо, което тепърва предстои да видим.



Американски бомбардировачи "обработват" вражеска позиция.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT VS. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

На пръв поглед решението на Electronic Arts да пуснат Medal of Honor само месец след Return to Castle Wolfenstein е пълно маркетингово малоумие, като се има предвид, че дублирането на жанра и тематиката е почти пълно. Играта на Gary Matter и ID Software в някои отношения има сериозни преимущества спрямо творбата на ЕА и 2015. Castle Wolfenstein е легенда сред PC геймърите, докато поредицата Medal of Honor е известна предимно на феновете на PlayStation. В графично отношение приключенията на специалния агент Бласковиц и неговите сблъсъци с паранормалния отдел на SS са значително по-добре реализирани отколкото битките на лейтенант Пауел с Вермахта, въпреки че и двете игри използват за база графиката на Quake III. Просто от Gray Matter са си поиграли повече да модифицират технологията на ID Software (не без активното съдействие на същата фирма) и да отстранят нейните недостатъци. За сметка на това Medal of Honor изцяло доминира на тема реализъм и най-вече озвучаване. Тук няма да чуете немци, които говорят на английски, а и останалите ефекти са на световно ниво. Същото важи и за самите битки, които за разлика от новия Wolfenstein не предлагат зомбита и паранормални феномени, а са изцяло заимствани от историческата действителност. Така че остава геймърите сами да преценят дали предпочитат по-реалистичните сражения на МОН или пък графичните фойерверки и носталгичния бонус на Return to Castle Wolfenstein. Сами по себе си и двете игри си заслужават да им се отдели внимание!



Завръщането на "Ел Президенте"

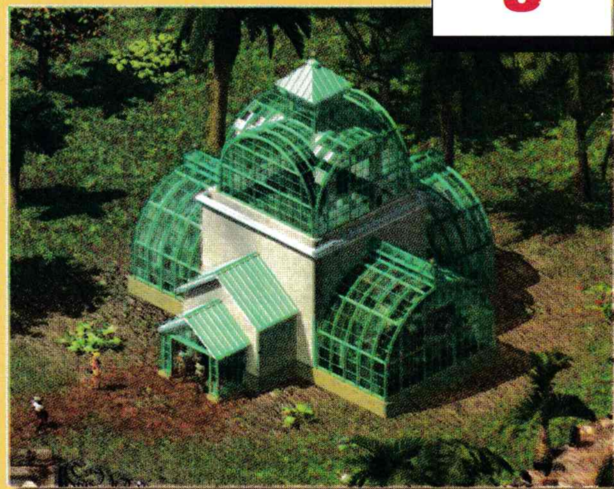
■ BreakAway Games ■ tropico.godgames.com
■ P2 300, 64RAM ■ dictator sim ■ 1 CD

Ел Президенте,
Добре дошли на нашия райски остров. Надявам се да не си спомняте с лошо за онези черни неблагодарници, които преди време имаха наглостта да недоволстват от Вашите възвишени решения, насочени към непрекъснато нарастващото благоденствие на целия остров и на Ел Президенте в частност. Все пак ние сме взели мерки Вашето ново управление да бъде облекчено във всяко едно отношение и да имате на разположение още по-ефективни методи за контрол над тези предатели и родоотстъпници, които си въобразяват, че Ел Президенте не е най-добрият възможен управник на Тропико.
Ваш верен служител,

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

За да можете да управлявате още по-добре "Тропико", на Ваше разположение има 12 нови сгради. Вече ще можете да радвате населението с Condominim-и, които, освен че са евтини и могат да подслоняват Вашите верни поданици, могат да бъдат отдавани под наем и на глупавите американски туристи. За тях пък, драги Президенте, сме предвидили и съвсем нови атракции. Какво ще кажете за едно пристанище за луксозни яхти или за един малък природен резерват? Разузнаването донася, че американците напоследък били луднали по спорта. Затова Вашите конструктори вече са подготвили планове за тенискортове и мини-голф. Каквото им остане на туристите, след като ползват Вашите атракции, пък ще могат да го похарчат във Вашия чисто нов безмитен магазин... ако естествено решите да построите такъв. Чужденците много се впечатлявали и от древни постройки. Затова можем да им спретнем един колониален форт от мрачното време преди пристигането на Ваше Превъзходителство. Ако привлечем пък по-богати туристи, ще можем



да им одерем кожите в новите Ви плажни вили

Естествено светла личност като Ел Президенте винаги е отделяла особено внимание и на културния живот. Напредъкът на Тропико под Вашето мъдро ръководство ни позволява вече да изградим кинотеатри, където да прожектираме най-новите американски филми, така че туристите да се чувстват като у дома. Какво ще кажете пък да популяризираме самия Вас като най-известна личност от живота на нашия скромен остров? Ако превърнем Вашия роден дом в музей, ще можем не само да възпитаваме тропиканците, но и да приберем още някой и друг долар от чужденците.

Разбира се, нашите генерали непрекъснато мислят и за сигурността на острова. На Ваше разположение вече са е новата военна база, а за разни дисиденти сме предвидили един особено "приятен" зандан, където да могат да преосмислят на спокойствие антиобщественото си поведение.

Разбира се, Вашият контрол над Тропико е първа грижа за Вашите верни служители. Спомняте ли си онези мързеливи строители, които цяла вечност изграждаха Вашите проекти при предишното ви владичество? Сега те са много по-сръчни и изцяло споделят визията на Ел Президенте за Светлото бъдеще, така че можете да разчитате, че строежите ще бъдат готови в много по-кратки срокове. Строителните фирми също разбраха величието на Ел Президенте и са готови да Ви върнат всички пари, ако прекратите строителство преди неговото реално започване, а дори и след това ще си получите почти всичко.

Спомняте ли ли, Ел Президенте, онзи кошмар, наречен избори? И на тази демократична прищявка ѝ намерихме цаката, за да осигурим на Ваша Светлост още по-безпроблемни мандати. Вече само много малка част от населението ще се възмути, ако Вашата полиция ви "помогне" да спечелите някои и друг процент. И това не е всичко.

На Ваше разположение имате шест нови закона,

за да можете да водите масите към желаното от Вас бъдеще. Какво ще кажете за всеобща военна служба или пък за малко социална сигурност за най-бедните? Това със сигурност ще Ви донесе допълнителни симпатии във Вашата трудна борба за Вашето и на Тропико благо.

За финал искам да спомена, че Вашите верни служители мислят и за личните развлечения на Ел Президенте. В "Paradise Island" ще можете да играете двадесет нови сценария, които трябва да Ви донесат допълнително разнообразие от ежедневието да управлявате тези неблагодарници тропиканците.

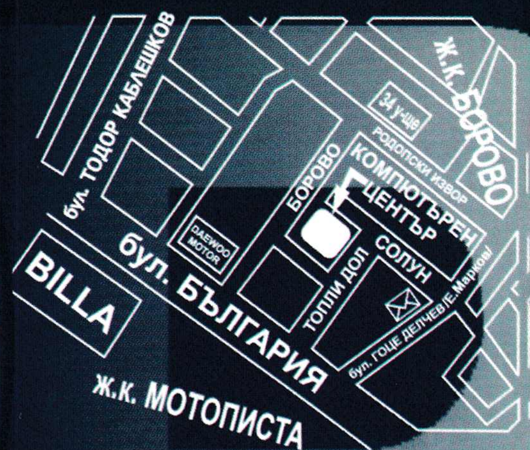
Така че, добре дошъл отново на Тропико, Ел Президенте!

Топ груп — КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР

ИНТЕРНЕТ | ОБУЧЕНИЕ | ИГРИ | БЕЗАЛКОХОЛЕН БАР

- ИНТЕРНЕТ ОБУЧЕНИЕ
- ЛЕКТОРИ И ПРЕПОДАВАТЕЛИ ОТ НАЙ-ПРЕСТИЖНИТЕ УЧЕБНИ ЗАВЕДЕНИЯ
- СПЕЦИАЛИСТИ ОТ ВОДЕЩИ КОМПЮТЪРНИ ФИРМИ
- ОПТИЧНА ВРЪЗКА КЪМ ИНТЕРНЕТ
- ОПТИЧНА ЛИНИЯ ОТ БТК
- СУПЕР МОЩНИ МАШИНИ

www.clubtopgroup.com

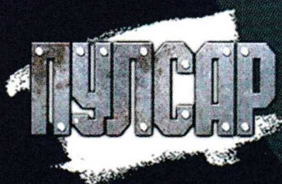


АДРЕС: гр. София, ж.к. БОРОВО, ул. Топли дол 1-3/пресечка на ул. Солун/

КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР ТОП ГРУП ☎ 02/ 958 62 91

КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР ТОП ГРУП И ПУЛСАР ОРГАНИЗИРАТ СЪВМЕСТНО ЕДНОСЕДМИЧНА ПРОМОЦИЯ НА ИГРАТА COMANCHE 4

В ЧАСОВЕТЕ ОТ 8 ДО 12 ОТ 28.01.2002г. МОЖЕТЕ НА ПОЛОВИН ЦЕНА ДА ПОИГРАЕТЕ, НО И ДА Я ЗАКУПИТЕ САМО ПО ВРЕМЕ НА ПРОМОЦИЯТА ЗА 44 лв.





www.pulsar-games.com


ПЪЛНОЦЕННО УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРА И МИШКА


НЕВЕРОЯТНО ДЕТАЙЛНА ГРАФИКА И ИНТЕРАКТИВЕН ИГРАЛЕН СВЯТ


ДИНАМИЧЕН И НАПРЕГНАТ МУЛТИПЛЕЪР МЕЖДУ 16 ИГРАЧИ

Comel Soft *Multimedia* ☎ 02/988 03 00 www.comelsoft.com

Голата истина за опашатите лъжи

За компютрите, конзолите и игрите в частност







Случвало ли ви се е да погледнете в архивите и да откриете свои стари логове от IRC, след което да се чудите с какъв акъл сте казали това или онова? Да се хванете, че сте говорили абсолютни небивалици, в които тогава сте вярвали безрезервно и ако сега ги чуете от устата на някой събеседник, бихте го взели за глупак или най-малкото невежа. Ще си кажете "тогава бях още малък" или "тогава бях заблуден" и ще се зарадвате, че вече не се оставяте да бъдете водени от чужди мнения или собствените ви предразсъдъци, а по-късно ще установите, че пак сте бъркали и отново ще се откриете по-мъдър...

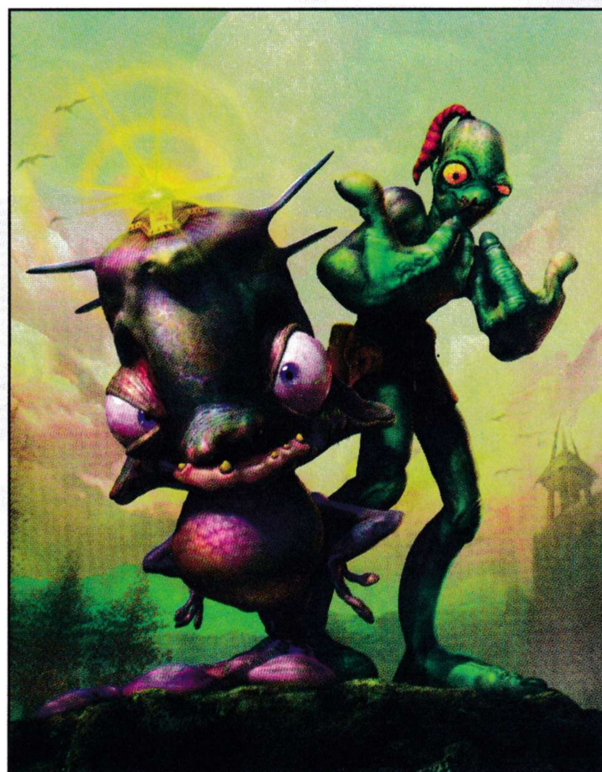
Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Повечето авторитетни списания като Electronic Gaming Monthly, Game Pro и PC Gamer си имат рубрика "Editorial", в която даден редактор изказва мнението си по актуална или вечна тема. За съжаление напоследък намирам, че тези рубрики са се превърнали в съвсем явна пропаганда на даден продукт, на която биха се вързали само пълни лаици и хора без никакво собствено мнение. Вместо да помагат на читателя да се ориентира в шантавия свят на рекламните банери и гръмки обещания, и да му помогнат сам да вземе решение, тези редактори целенасочено тласкат аудиторията си към предварително избрано направление, което за едни се оказва правилно, но за други не.

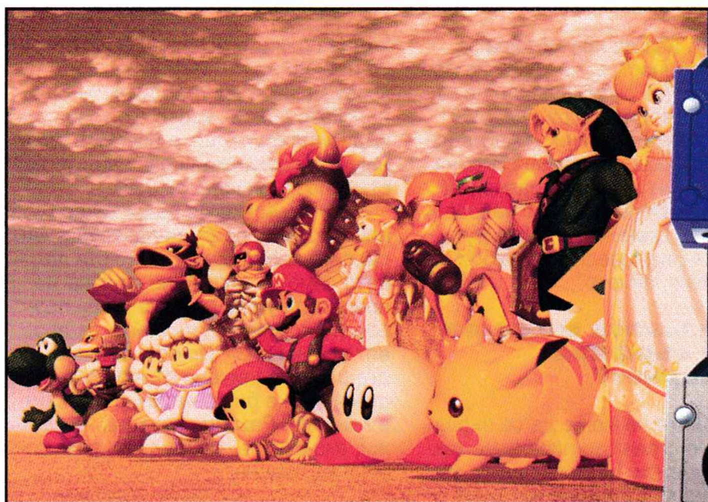
В първата рубрика "Editorial" на PC Club ще се постарая да хвърля светлина върху един сериозно дискутиран проблем в наши дни. При това проблем, който по своята мащабност и мои лични наблюдения присъства единствено в България (и още няколко сходни ѝ по икономически показатели страни). Става дума за омразата към конзолите, безразборното им оплюване, къде с право, къде не, и издигането на PC-гейминга в своеобразен култ. Не очаквайте от мен да кажа категорично коя е най-добрата геймърска платформа, какво да си купувате и въобще на какво да вярвате. Напротив, прочетете мненията и аргументите ми, а накрая сами преценете дали да се съгласите или сте прочели някакви страници с опашати лъжи.

Право на живот

Всеки се бори за своето място под слънцето. Това важи и за компаниите, които също като хората имат свой живот и водят непрестанна борба за оцеляване, развитие и благосъстояние. Откакто геймърската индустрия започна да нараства с бързи темпове, станахме свидетели на логичната поява на повече фирми, предлагащи своята геймърска платформа. Преди време основните марки бяха Nintendo



Играта Munch Odyssee (на картинката), Dead or Alive 3, Unreal Championship, Mortal Kombat 5 и Soul Calibur 2 са сред хитовите заглавия за дебютната конзола на Microsoft - Xbox.





Super Smash Bros Melee е една от пусковите игри за новата конзола на Nintendo, GameCube.

Nintendo вместо да отделят прекомерно внимание на външния вид и цвят на своите платформи, трябва да се съсредоточават повече и на тяхното съдържание. Хардуерът на GameCube прекалено много изостава от този на конкурентите в бранша и едва ли ще могат да разчитат до безкрайност на подкрепата от страна на най-младите геймъри.

и Sega. Разработчиците пускаха игрите си и за двете платформи и само заглавията собствено производство като Sonic и Mario придаваха уникалност на тези две конзоли. В един момент се появиха Sony с PlayStation и успяха да станат лидери в бранша. Sega пусна своята система Saturn, но не направиха почти нищо, за да привлекат достатъчно външни компании, които да разработват качествени продукти за тях. А Sony го направиха. Nintendo пък заложи на старата си традиция да пуска игри за по-малки деца и щогоде запази позициите си. За сметка на това не пожелаха да се откажат от дискетите като носители, в следствие на което техните игри бяха ощетени от липсата на достатъчно памет или най-малкото не можеха да се видят пре-рендерирани филмчета, каквито имаше в изобилие при PlayStation. Компютърът като геймърска платформа стоеше някак встрани от надпреварата при конзолите. Може да се каже, че единствено Sony пазаруваха ексклузивни права над заглавия, но повечето от тях бяха такива, че тепърва трябваше да се налагат и не предизвикаха особени дискусии.

През следващите години се случиха събитията, които породиха тази статия. Sega напуснаха бизнеса като производител на конзоли и решиха да се отдадат изцяло на разработка на игри. Стана ясно, че свободното място на пазара съвсем скоро ще бъде запълнено от нов играч, и то не какъв да е, а Microsoft. Новината, че ще правят собствена геймърска платформа, Xbox, хвърли в паника конкурентите. Sony, Microsoft и Nintendo предприеха лудо "въоръжаване" като всеки от тях се постара да осигури ексклузивни апетитни хапки за своите системи. PC-геймърите бяха сериозно разочаровани, след като през ден попадаха на новини, че поредният задаващ се хит, който чакат с нетърпение, ще излезе само за някоя от видео-игрите. Освен това ежемесечно се пръкваха остарели портове на PlayStation-ски заглавия за компютър, които като цяло не бяха лоши, но идваха с по четири-пет години закъснение, нескопосано адаптирани по отношение на управлението и неактуални като визия и звук. Недоволството на PC-геймърите от тази ситуация е разбираемо. Беше им дадено да помиришат готвещите се Obi-Wan, Wip3out, GTA3 и т.н., а после им бе сервирано, че други ще хапват това, което първоначално бе предназначено за тях.

Сега нека погледнем от другата страна на барикадата! Вие сте производител на геймърска платформа и искате да наложите своя продукт в конкурентна среда. Няма да е достатъчно само да направите конзола с по-добър хардуер, а да предложите и нещо, което да привлече вниманието на потенциалните клиенти. В геймърската индустрия това естествено са игрите. Какво ще стане, ако по-интересните заглавия излязат и за трите настоящи платформи? Ще стоите встрани и ще се надявате купувачите да са толкова съобразителни, че да забележат повечето полигони и по-добрата мъгла във версията на вашата конзола? Ами, ако сте тези, при които играта не изглежда толкова добре, защото хардуерът на машината ви не добър като на конкурентите? Разбира се, че няма да стоите встрани, а ще се борите за своето място под слънцето. Ще водите битки и войни за оцеляване, ще купувате ексклузивни права на хитовите игри, защото това ще ви осигури бъдеще. И няма да ви интересува какво мислят няколко PC-геймъра, пък били те даже хиляди. Това са правилата на живота!

Jak и Daxter са едни от фаворитите на притежателите на новата платформа на Sony - PlayStation 2.



PC vs. Console Gaming

Някой беше казал, че една лъжа, изречена многократно, става истина. И прав е бил! Вярвате или не, на Запад се шири мнението, че за компютър свестни игри са само шуутърите и стратегиите в реално време. Достатъчно е да посетите форумите на GameSpot, IGN и другите популярни сайтове, за да се убедите в това. Ще се натъкнете на откровени малоумия – съвсем пресни примери са излизането на Max Payne за Xbox и обявяването на версия на Serious Sam за същата платформа. Втрещих се, докато четях постингите им, че тези две игри са жалки, че не струват, направо онемях, когато един беше написал, че неговия GameBoy Advance е по-добър от компютрите и колко е жалък Xbox, защото ще получи версии на две долнопробни PC игри. Потресаващо, нали? По-страшното настана, когато се намеси група PC-геймъри, нападнаха го, направо го изядоха с парцалите. Те не можеха да преглътнат, че техните машини с гигахерцови процесори и индустриално количество RAM памет, според "тъпия конзолчик", са по-долу от джобния GameBoy. Войната а случая бе безсмислена, но от репликите на западняците по темата успях да намеря няколко смислени схващания и въпроси относно PC и конзолния гейминг.



Битканджийските игри са запазена марка на конзолите, така че ако си падате по този жанр, е добре да помислите дали си струва да стоите вързани за една-единствена платформа, особено ако тя е компютър.

Единият от въпросите бе "какво се разбира под PC?". За разлика от конзолите, които в зависимост от марката са с еднакъв хардуер, никой не може да даде точни параметри на понятието "компютър". Разновидностите на паметите, процесорите и 3D-картите просто не го позволяват. Вариациите са прекалено много – от първобитния Правец, през 486-ите и Celeron-ите, до изпържения AMD или Pentium, и всичко това е... PC! Една и съща игра върви различно на всеки компютър, докато при PlayStation, да речем, тя ще има еднакъв облик при всяка бройка от конзолата. Като PC-геймър вие можете да си ъпгрейдвате хардуера с всичко най-ново и така ще сте сигурни, че и найновото заглавие ще ви тръгне и ще се играе прилично, но каква е цената, която плащате? Това е другият интересен въпрос. Например един GeForce 3 за компютър струва повече от цял Xbox, който има вграден реално същия GeForce 3, но в цената му влизат и останалите джаджи, правещи го геймърска платформа. Въпрос на лично предпочитание е дали ще хвърляте купища пари, за да поддържате PC-то си в крак с времето, или да дадете по-малко пари за една конзола и да си карате с нея до излизането на по-новата й версия. Тук някои от вас биха казали, че след година-две тези с конзолите ще играят на грозновати игри, сравнени най-новите заглавия за компютър. Ще са прави, но само донякъде, защото въпросът пак ще опре кой е правил мащабен ъпгрейд и се радва на качество, и кой кара с едва креташа машина, на която същите тези най-нови игри ще вървят с една камара изключени ефекти. По тази логика излиза, че PC-геймингът е доста скъпо удоволствие, често не съвсем оправдано, имайки предвид колко са игрите, които заслужават да им се обръща сериозно внимание. Направих си труда да проуча сред познатите си кой колко игри смята за истински забележими през изминалата година. Такива, които са го погълнали и ще помни, а защо не и преиграва периодично. Резултатът, без да претендира за представителност, е, че хората в моето обкръжение са се увлекли по не повече от 4 (четири) игри през 2001 г.! А средствата, дадени за ъпгрейд за същия период, са от порядъка на няколко стотин долара. Сравнено с цените на конзолите това е направо разхищение, граничещо с банкрут, имайки предвид средните доходи на глава от населението.

С конзолата може ли да се сърфира в Интернет?

С конзолите не може да се върши работа – не стават за писане на текстови документи, не могат да се обработват изображения и никак ги няма за сърфиране в мрежата, още по-малко за комуникации по електронна поща или IRC. Това обаче в никакъв случай не ги прави безсмислени. Те по своята същност са компютри, които са пригодени ЕДИНСТВЕНО и САМО за игра! С някои от новото поколение можете да си пускате филми на DVD, но това е допълнителна екстра. Намирам за абсолютно нелогично да се прави съпоставка между PC и произволна конзола, базирана на това, каква работа може да се върши с нея. Изходна позиция могат да бъдат игрите и нищо друго! Иначе със същия успех можете да твърдите, че бръснарското ножче, което е с точно определена функция, е боклук в сравнение с кухненския нож, защото не ставало за рязане на хляб.

Редно е всеки да реши какво му е необходимо преди да пазарува. Ако търсите платформа, която ще ползвате само за джиткане, трябва да прецените дали можете да си позволите компютър, на който да вървят всички игри. При положение, че сте с по-ограничени финансови ресурси, може би по-добрият вариант е конзола. Разбира се, това не важи, ако искате система за нещо повече от гейминг.



Microsoft и Sony се постараха да осигурят прекрасни игри за своите платформи, защото знаят, че не хардуера, а софтуера продава системите им. Игрите трябва да бъдат решаващия фактор при покупката на дадена платформа.



След появата на Xbox се разразиха горещи „конзолни войни", в които не бяха спестени ританията по кокалчетата и всякакви манипулации чрез медиите.

Най-голямата лъжа...

Може би не лъжа, а по-точно самозалъгване. Смятаме, че разработчиците на игри са ни задължени. Ядосваме се, ругаем, когато научим, че дадена игра няма да излезе за компютър, но имаме ли основание да го правим? Според мен е, меко казано, нагло да искаме непременно да видим PC версия на любимата си игра, и когато това стане, да я купим от кварталния дистрибутор със записвачка. Какво да правим, когато ни се играе, а цените на оригиналните продукти са колкото месечната ни заплата, ще попитате сърдито. Не искам да бъда морализатор и с разклатен пръст да ви поучавам, че пиратството е кражба, а кражбата е лошо нещо. Друго е нещото, на което искам да наблегна, а именно, че разработката на едно заглавие струва пари, които фирмата-производител ще иска да си върне, а защо не и да припечели нещо отгоре? Нито една от компаниите в бранша не е задължена да прави нещо, за да бъде откраднато. Те не са виновни, че живеем в забутана държава, където огромен процент от населението няма средства за насъщния и не може да си позволи оригинални игри. Да, нашата китна родина не е решаващ фактор, но като се добави това, че вече десетгодишните американчета знаят как и откъде да изтеглят warez – вече става страшно. Просто не искам да помисля, че пиратството ще убие PC-гейминга! Но и не виждам основателна причина за фирмите непременно да разработват PC-игри, ако не са шуутъри или стратегии, които така или иначе не виреят добре при конзолите, пък и трябва да не са с кракове, за да се играят онлайн. Независимо дали одобряваме или не, конзолите поне в близко бъдеще ще продължават да са предпочитана платформа за разработчиците, тъй като копирането на DVD на този етап е безперспективно за пиратите по чисто финансови причини. От друга страна, фиксираният хардуер на видео-игрите позволява да се обърне повече внимание на геймплея, без да се отделя време за тестване на безброй възможни конфигурации, както е положението при компютрите.

Little FIGHTER 2



Какво повече можем да искаме от една безплатна игра?

■ Marti Wong and Starsky Wong ■ www.littlefighter.com
■ PII 300, 32 MB RAM, 31 MB HDD ■ Fighting

Ако ви е обхванала носталгия по славните битка-джийски игри от аркадните зали, то Little Fighter 2 може би е точно това, което ви трябва. Играта е съвсем безплатна и все още в процес на разработка, но въпреки това е заслужила своята страница в PC Club. Най-малкото, защото се различава коренно от десетките триизмерни екшъни и стратегии, които играем всеки месец и точно заради това ще се хареса на ретрогеймърите.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Едва ли мнозина са чували за оригиналния Little Fighter. Тази безплатна DOS-овска игра е сътворена от китаеца Marti Wong през летните ваканции и свободното му време в периода 1995-1997. Тя е програмирана с помощта на езиците Qbasic и Turbo C++. Всички менюта в първия Little Fighter са на китайски, а графиката изглежда доста незадоволително от съвременна гледна точка. Въпреки това навремето тя се харесвала на доста хора (предимно китайци), може би точно защото такива игри излизат твърде рядко за PC.

Графика	5
Звук	6
Геймплей	8
Общо	7

Работата върху втората част започва в края на 1999 година

Тя се прави от двама души – Marti Wong и Starski Wong. Новата игра за щастие има английски превод и работи под Windows. Игровата концепция е удивително проста и заимствана от десетките подобни битка-джийски електронни игри – избирате си персонаж и след това се ступвате с противниците, контролирани от компютъра или други играчи. Можете да използвате обикновени или магически атаки, които се правят с комбинации от последователно натиснати клавиши. Допълнително разнообразие внасят оръжията и бонусите, падащи от небесата – бейзболни бухалки, сандъци, ножове, еликсири, възстановяващи енергията ви и др. Най-хубавото е, че освен класическия режим "1 on 1", са позволени всякакви възможни отборни игри, както и мултиплейър за до 8 персонажа, управлявани от играчите или компютъра! Поддържа се и мрежова игра, но за съжаление през dial-up и аналогов телефон е практически невъзможна. Прави впечатление и фактът, че всеки един от бойците има различен боен стил и външен вид, а десетте основни персонажа притежават по 4-5 уникални специални атаки. Между другото жените в Китай все още явно не са се еманципирали, тъй като всички "малки бойци" са от мъжки пол.

Графиката е реализирана доста семпло, но въпреки това има своя чар. Стилът е характерното източно "Аниме", а фигурките и атаките на бойците изглеждат изключително симпатично. За съжаление играта може да бъде стартирана само в прозорец с размер 800x600, не и на цял екран или с друг размер. Също така трябва да ви предупредя, че ако не използвате точно 16-битов цветови режим, можете да станете свидетели на някои графични бъгове (например при 32-битов режим се "повреждат" елементи от декорите).

Нови версии на играта излизат през няколко месеца

На диска на списанието сме включили версия 1.55 от 1 октомври 2001. Последните новости в нея са добавянето на шампионат "2 on 2" и първите две нива на новия Stage Mode. Към десетте основни персонажа в последните няколко версии са добавени четири допълнителни – Bandit, Hunter, Mark и "безтелесният" шаблон Template, но от тях единствено здравенякът Mark има някакви специални атаки (при това само 2).

Little Fighter 2 е доказателство за това, че некомерсиалните заглавия също имат своя чар и че не само парите въртят света на компютърните игри. Ако тази приятна безплатна игричка ви допадне и я заиграете сериозно, то ви препоръчвам да посетите сайта на авторите, за да изтеглите най-актуалната версия.

Максималният брой на играчите е 8.



В последната версия на играта са добавени първите 2 нива за новия режим Stage Mode.



НА ДИСКА

■ На диска към списанието можете да намерите пълните игри Little Fighter и Little Fighter 2. За по-нови версии на втората част можете да проверявате сайта на авторите www.littlefighter.com

Това не е WWF Tag Team Match, това е Little Fighter 2.





Магическите атаки са уникални за всеки герой.

Capitalism 2

Нова великолепна икономическа стратегия от Trevor Chan

■ Enlight Software/Ubisoft ■ www.ubi.com ■ PII 233, 64 MB RAM ■ икономическа симулация ■ 1 CD

Първоначалното ми впечатление от новия Capitalism II на Trevor Chan беше малко разочароващо. Реших, че освен козметична преработка на интерфейса и нови сценарии в играта няма други новости спрямо излязлата преди доста години първа част. Все пак реших да не си правя прибързани заключения и се задълбочих във великолепните tutorials.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

За начало трябва да кажа, че подобно задълбочаване е абсолютно задължително за всеки, като се има предвид комплексността на играта и че от излизането на последния "Капитализъм" минаха доста години. Самите tutorials са поднесени под формата на една цяла кампания и може да мине доста време докато ги превъртите, особено ако се амбицирате и приемете задачите си насериозно (а ако това не ви е достатъчно, на диска е включено и пълното ръководство като PDF файл). После можете да се захванете и с истинската кампания, която всъщност представлява набор от сценарии. По всяко време имате достъп до пет поредни сценария и превъртането на един от тях ви "отключва" следващия. Освен тези сценарии имате опция за "custom" генерирана игра и за multiplayer.

Постепенно с навлизането в играта започнах да забелязвам и новите неща. Като бройка не са много, но две от тях са безкрайно важни и на практика променят целия облик на играта! Ще спомена по-подробно за тях малко по-късно, защото в началото искам да кажа няколко думи за цялата игра, по простата причина, че наистина минаха доста години от излизането на предишните две игри.



Колкото и да ви харесва този парцел, няма да можете да разрушите полицейската сграда и на нейно място да построите супермаркет.



Основните принципи са запазени непокътнати – те бяха изпитани на практика и няма никакво основание за експерименти. Крайната ви цел може да варира в зависимост от конкретния сценарий, но главното си остава създаването на работоспособна търговско-промишлена империя, която може да включва няколко различни "звена" и обхваща целия цикъл от добиването на суровини и селскостопански продукти, преработката им в полуфабрикати и крайни изделия и продажбата им, научно-изследователска дейност за по-съвършени технологии, обучение на персонала, покупко-продажба на акции и инвестиране на "свободните" пари в недвижима собственост. Недвижима собственост ли? Ами да! Помните ли каква беше основната слабост на Transport Tycoon? Всичко беше безкрайно интересно докато компанията ви беше още малка и се борехте за спечелването на всеки цент – но по някое време вече не центове, а поток от долари се изсипваше в касата ви и вие просто нямаше какво да ги правите! Започ-



Тази жилищна сграда носи 9,52% годишна печалба върху покупната й стойност – никак не е зле!



Изглед от вътрешността на завода ви – не че това ще ви помогне с нещо.



Във всеки магазин, ферма, мина или завод можете да разположите до девет специализирани екипа.

Завод от птичи поглед.

ваше се строеж на безсмислени статуи и ремонт на градски пътища... Е,

в Capitalism 2 няма опасност парите ви да залежат!

Това е и една от сериозните новости – защото със свободните си средства можете да строите огромни офис-сгради и жилища с апартаменти, които да давате под наем или дори да спекулирате с тях! Можете да си построите или да си купите лично имение (mansion), а ако имате повече пари, не е лоша идея и да инвестирате в медиите – вестници, радиостанции, телевизии. Освен това какво по-естествено от това да рекламирате чрез собствените си телевизионни канали, вместо да пълните банковите сметки на конкурентите? Инвестирането в недвижима собственост има и друго значение – самите градове не са стационарни, а водят собствен "живот" и също се развиват. Във всеки град освен пряката ви конкуренция има и цял куп "неутрални" сгради – производствени, търговски, жилищни сгради, стадиони и градини... По принцип те не се продават като търговски обекти, но ако ви трябва терен за строеж, можете и да откупите и разрушите някои от тях. Всъщност единственото нещо, с което май не можете да се занимавате в тази игра, е транспортът – той се отчита автоматично като разход при изчисляването на покупната цена на стоките.

Основните принципи при добива на суровини, производството на стоки и продажбата им са запазени непроменени (като изключим някои изменения в интерфейса). Всяка производствена или търговска сграда има девет "клетки" (не е съвсем правилно да използваме термина "цехове") и във всяка клетка можете да настаните по един-единствен "екип". Разполагате с пет-шест типа екипи – "доставка", "продажби", "склад", "производство", "добив на суровини" или "отглеждане на селско-стопанска продукция", "реклама", „научно-изследователска работа" и нещо много специално – "висшия ръководен персонал". Да, точно това е другата огромна новост в Capitalism 2 – сега е възможно да наемете ръководители на различни отдели – маркетинг и реклама, личен състав, производство, търговия и да има възложите по-голяма или по-малка част от рутинния микромениджмент, който преди ви лапаше голяма част от времето и отблъскваше немалко играчи от подобни стратегии. Тези началници на отдели (или може е по-правилно да ги наречем директори) могат да имат (или да нямат) допълнителни умения в дадената област и това е с огромна важност, тъй като те освен другото директно модифицират уменията на подчинения им персонал! Не бива да се нахвърляте обаче веднага и да ги наемате, тъй като заплатите са им ОГРОМНИ! Най-скромните се задоволяват с нищожните няколкостотин хиляди долара годишна заплата, а за по-добрите ще трябва да заделяте по няколко милиона!

Като стана въпрос за уменията на персонала – нещо, което е лесно да се подцени, е тяхното обучение. Всеки от вашите работници може да повиши нивото си на компетентност и да даде много по-висока производителност. Специално

ръководените от компютъра опоненти обръщат огромно внимание на това обучение -

почти в началото на един сценарий реших да построя нова фабрика, но в този момент забелязах, че конкуренцията продава един от заводите си и го закупих. Работниците в него бяха от шесто ниво! Нищо чудно, че само няколко години след началото на сценария акциите на съперника ми имаха ДВАДЕСЕТ И ПЕТ ПЪТИ по-голяма стойност от моите – и това на доста лесна степен на трудност!

На всяка цена трябва да обърнете сериозно внимание и на рекламата! Имате избор между три рекламни стратегии – всичките ви изделия да бъдат с обща търговска марка, само подобните продукти да бъдат с обща търговска марка или всяка стока да се рекламира сама за себе си. Втората възможност изглежда "най-компромисна" и като че ли тя най-много се използва в реалния свят; имайте предвид обаче, че започнете ли да инвестирате в реклама, ще трябва да направите много внимателен избор, тъй като ако решите да смените стратегията си по-късно, ще загубите АБСОЛЮТНО всички натрупани до момента активи. От друга страна, не всички стоки е нужно да бъдат "маркови" – всяка стока се оценява по четири критерия и на първо място това е доколко стоката е от първа необходимост – очевидно е, че хляб и месо са стоки от първа необходимост за разлика (примерно) от DVD Player и видеоигра. Логично при покупката на последните две стоки хората се влияят в много по-голяма степен от марката. Това води и до следващите три показателя – цена, качество и марка. Всеки от тези показатели има различна "тежест" при оценяването привлекателността и конкурентноспособността на една стока и много често цената на една стока далеч не е най-важното нещо (пак примера с хляба – много от клиентите биха предпочели по-скъп, но и по-качествен хляб)... И ето че стигаме до следващия важен показател при производството и продажбата на изделията – от какво зависи качеството им? Единствено от два показателя – съвършенство на производствената технология и качество на суровините.

Няколко думи за финансовата "част" от играта – можете да вземате заеми, да емитирате нови акции, да купувате и продавате акции както от името на компанията ви, така и за собствена сметка, можете и да придобиете контрол върху компаниите на съперниците или дори да ги погълнете. Имайте предвид обаче, че съперниците ви са доста "корави" и дори и на по-лесните степени на трудност обикновено вие се оказвате в позицията на догонващ.

Какво друго да ви кажа за Capitalism 2 – може би само това, че ако си падате по подобни икономически предизвикателства, в никакъв случай не трябва да пропускате тази наистина великолепна и комплексна симулация!

Графика
9
Звук
6
Геймплей
9
Общо
9



Доходът от този билдинг е много нисък и затова ще се опитаме да го продадем!

Офиси и други сгради за продан.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	6	5	5



С картовете лесно се печели победа.



Всяка необмислена маневра води до излизане от пистата.

Williams F1 Team Driver

От начинаещ състезател към звезда във Формула 1

■ Knowwonder/THQ ■ www.thq.com ■ PII-233, 64 MB RAM, 4MB 3D Video ■ Racing Simulation ■ 1 CD



Картовете са първото ниво, в което трябва да докажете своите способности.

Симулациите на Формула 1 обикновено са предназначени за заклетите фенове на свръхреализма. Всеки, който е опитвал игри от този жанр, се е убедил, че за да станеш качествен виртуален пилот, са необходими доста време и усилия в тренировките. Новата игра на Knowwonder и THQ е нещо по-различно...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Преди маниаците на най-популярния автомобилен спорт да потрият доволно ръце в очакване на поредното предизвикателство пред техните умения, трябва да внеса известна яснота. WilliamsF1 Team Driver е всичко друго, но не и реалистична игра. Симулативни елементи в нея практически е трудно да бъдат открити. Това заглавие представлява странен хибрид между безспорния опит, който притежава F1-тимът на Williams и намеренията на мегакомпанията за производство на детски играчки Mattel да се създаде продукт, подходящ за по-широка публика. За съжаление крайният резултат от тези обединени усилия едва ли би впечатлил както заклетите почитатели на Формула 1, така и привържениците на лековатия рейсинг, който не изисква особени инвестиции от време.

Като че ли най-качественото нещо в WilliamsF1 Team Driver е основата идея на създателите. За разлика от стандартните симулации на Формула 1, тук ще имате възможността да извървите пътя, преминат от повечето звезди в този спорт. Колите в играта са разпределени в четири категории. Съвсем естествено начинаещият пилот започва своята бляскава кариера в най-ниския клас – картинга.

Управлението на картовете е повече от елементарно

Дори най-неопитните в симулациите със сигурност още в първите няколко старта ще бъдат в състояние да постигат победа след победа. Тези симпатични мини-болиди стоят като залепени за пистата. По тази причина използването на спирачката е нещо, което се случва рядко. Следващият клас е F1600. За разлика от картовете, тук ще се сблъскате с някаква пълна пародия на състезателен автомобил. Формата на купето ни връща преди поне 50 години назад във времето. За съжаление това важи с пълна сила и за техническите показатели, маневреността и устойчивостта на колата. Интересното е, че на все пак спортно изглеждащото купе са сложени стандартни автомобилни гуми, което прави влизането в по-остри завои доста сложно занимание. След като се измъчите достатъчно с F1600, ви чака поредното изпитание, наречено F3. Като външен вид болидите силно наподобяват тези от Формула 1, но в технологично отношение представляват нещо доста по-различно. Контролът върху тези возила позволява значително по-голяма прецизност, обаче всяко излизане от пистата води до дълго буксуване и въртене на място, докато возилото се върне обратно на трасето. Последният клас е F1. Тук нещата са значително по-добри, но в никакъв случай

не може да става дума за каквито и да е елементи на реализъм

Освен че колите приличат външно на болиди, поведението им няма нищо общо с това, което беше постигнато в някои от заглавията, появили се през изминалата година. При вся-

ко положение включването в една игра на картове, F1600, F3 и F1 е добра идея, но за съжаление нейната реализация е на повече от посредствено равнище. Направо смехотворен е начинът, по който създателите на играта са вмъкнали промените в климатичните условия. Всъщност да се говори за промени не е съвсем уместно. Преди всеки старт можете да избирате дали пистата да бъде мокра или не. Ако решите да се пробвате в състезание при дъжд, трябва да се подготвите за някои неприятности. Най-фрапиращата от тях е, че при каране в задна позиция капките, вдигани от гумите състезателите пред вас, създават нещо като облак, в който няма абсолютно никаква видимост.

Вариантите за игра са общо два. Освен стандартния Single Race, където можете да се пробвате с произволна кола по която и да е от 16-те писти, тук присъства и многообещаващият като име Career Mode. Преди началото на състезанието трябва да изслушате няколко уводни думи от Франк Уилямс и техническия директор на тима Патрик Хед. После ви очаква надпреварата с картове. След като спечелите няколко победи, се отварят турнирите в клас F1600 и така докато най-накрая стигнете до заветните стартове от Формула 1. Има опции и за мрежова игра, но се съмнявам, че ще бъдат много желаещите да опитат това съмнително удоволствие.

Дълбок трагизъм лъха също от графичното и звуково оформление. Още при първото стартиране веднага се набива на очи сравнително постната, недодялана графика. Моделите на колите са доста ръбати, а пейзажите по пистите са нещо, което може би щеше да впечатли геймърите преди 2-3 години, но от съвременна гледна точка изглежда доста нелепо. Очевидно водещата цел на производителя е била да създаде непретенциозен продукт, който да бъде достъпен за хора с всякакви PC-та. Това личи и по изключително ниските системни изисквания. Звукът също е под всякаква критика. Музиката не струва, а в определени моменти е направо дразнеща. Това по някакъв начин може да се приеме, обаче крайно нелепите звуци, издавани от двигателите на колите, са капката, която прелива чашата. Добре, че поне автомобилите от отделните категории бръмчат по различен начин, защото иначе положението щеше да бъде абсолютно неспасяемо.

WilliamsF1 Team Driver е блестящо доказателство за това как една несъмнено добра идея може да бъде провалена с лоша реализация. Липсата на какъвто и да е реализъм, грозноватата графика, калпавият звук и отсъствието на различни варианти за игра в никакъв случай не пасват на авторитета на Williams, една от легендите в света на Формула 1.



Състезанията от Формула 1 са най-трудни.



F3 само външно приличат на болидите от F1.



Колите от F1600 изглеждат зле и се управляват още по-зле.

CAR TYCOON

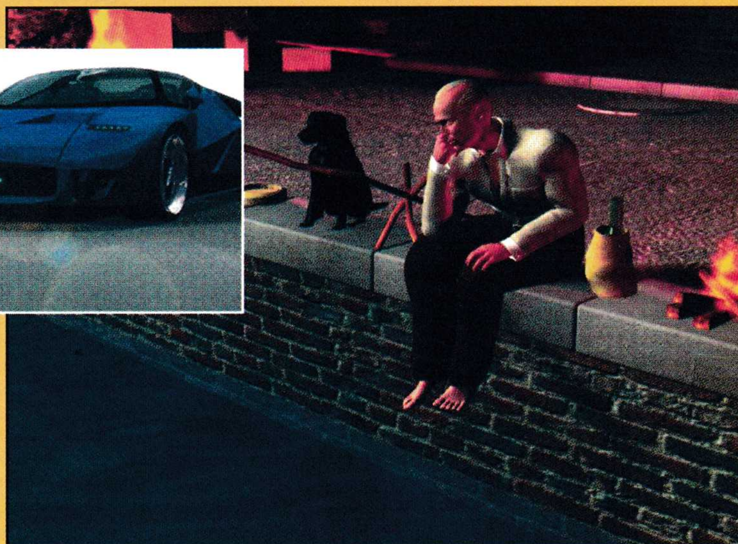
Просто поредният tycoon

■ Vectorcom/Fishtank Interactive ■ www.cartycoon-online.com ■ PII 300, 64 MB RAM ■ икономическа симулация ■ 1 CD

Ще започна с финала! Обективно погледнато, играта Car Tycoon не е много лоша. Тя просто е поредната посредствена икономическа симулация, опитваща се да пробие посредством магическата думичка tycoon. Може би ако не бях току-що приключил с великолепната Capitalism 2, щях да бъда по-великодушен в оценките – но и при компютърните игри е като в спорта – когато някой вдигне летвата нависоко за останалите е много трудно да го надскочат!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com


От 1950-та до 2006-та година!


Банкрут!

Досадните проблеми с Car Tycoon започнаха още при самата инсталация. Включих си PC-то, стартирах setup файла и... получих любезен начин, че за да инсталирам тази игра, трябва да се рестартирам компютъра! При това дори не присъстваше опция и да се откажа! Представих си как ще реагира средностатистическият американски геймър, който се е закачил за някоя геймърска мрежа (примерно) и за негова беда реши да изпробва тази пореден tycoon... Ето как CD-то с играта измина половината път до кошчето. Както и да е, рестартирах си PC-то и отново започнах инсталацията... само за да получа високомерен надпис за "край", тъй като монитора ми не бил настроен според изискванията на играта! Ей тъй просто край! Без обяснения, без нищичко! Изглежда производителите са хванали Маугли за програмист, че е толкова бос и никога не е чувал за възможността играта сама да превключва на необходимите и режими или поне да спомене две думички за информация! CD-то вече наистина се търкулна в кошчето. Е, превключих си монитора на 1024x768 и този път инсталацията започна нормално.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	6	6

Етап втори:

Една добра икономическа симулация е нещо доста сложно и комплексно и

невъзможно да се играе без много подробна и обширна on-line помощ,

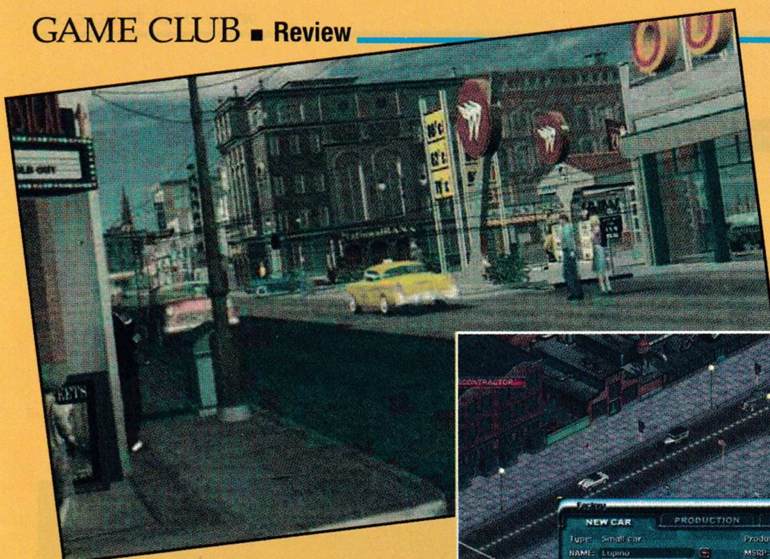
а независимо от наличието (или отсъствието) на ръководство е абсолютно необходим и много добър tutorial. Все още под впечатлението на tutorial-а на Capitalism 2 храбро кликнах и тук на съответната опция... каква наивност! Целият tutorial се състоеше от няколко кратки и мъгляви съобщения – първо кликнете тук, после кликнете там... Ама защо, ама как, ама по-колко пъти? Хайде сега капризи! Добре, че бързо схващам.

Етап трети:

Ето сега какво ще намерите в Car Tycoon! Както не е трудно да се досетите, целта на играта е производството и продажбата на автомобили. Разполагате с двадесет сценария са различни стартови и финални дати от 1950 до 2006 г. Предвидена е възможност да преиграете същите сценарии и без някакви изисквания и ограничения (open-ended game). Това нещо на напълно безполезния официален сайт на играта е описано като "четиридесет сценария". Всички сценарии се развиват на карта, която включва един или няколко съседни града. Дейностите, които можете и трябва да извършвате, са research, компониране на нови автомобили, производството им, реклама, продажба и сервиз и покупко-продажба на акции. Така изброено не изглежда никак зле – но на практика е доста постно! Сградите, които можете да притежавате, са фабрика (с research към него), дистрибутоски офис (dealership) и гараж (за сервизно обслужване). Не можете обаче да строите нищо! В зависимост от сценария из градовете са пръснати предварително построени заводи, офиси и гаражи, които се продават само на търг и



Графиката е сравнително прилична.



Интрото на играта е едно от малкото оригинални и забавни неща в играта.



Конструиран е нов автомобил.

то само чрез местната община (Town Hall). Какво общо има общината с някой дистрибуторски офис никак не е ясно, както не е ясно защо не можете да си построите каквото и да е било... По-нататък – във всеки ваш завод

можете да произвеждате само по един модел автомобили

Ако искате да произвеждате и друга модификация, трябва или да спрете старото производство (защо да го спирам, след като и този модел се продава добре?), или да изчакате общината да обяви търг и да закупите втора фабрика!

Всеки модел трябва да се конструира преди да го пуснете в производство. За целта от една таблица маркирате ходова част, двигател, купе и вътрешно обзавеждане. Разбира се, за да маркирате "нещо", трябва преди това да сте го research-нали или откраднали от конкуренцията. Не се безпокойте обаче, че тази дейност с конструирането е сложна, защото не е – принципът е съвсем прост – евтините части отиват при други евтини части, скъпите – при скъпи. За да не сбъркате, все пак автоматично се изчислява и показател "съвместимост" (suitability). Сега тук на мен не ми стана ясно защо да не сложа по-луксозен интериор на кола с по-малко конски сили – лично аз не виждам нищо по-лошо в това! Още повече че един автомобил през 1950 г. се продава за

15-20 хиляди долара!

Да, именно тогава! Че то по това време за толкова пари е можело да се купят два самолета! Освен това като кликнете за инфо на някоя бензиностанция (можете да кликате върху сградите за интересно, но безполезно инфо), ще научите, че един литър бензин се продава за $0.75... и това пак през 1950 г. Честно казано, като ще е симулация, да е симулация – такива изсмукани от пръстите цифри първо, дразнят, и второ, пречат да направите реална преценка за нещата. Типичен пример – не е проблем да вземете няколко милиона долара заем с само с едно кликане на мишката – но през 1950 г. 10 милиона долара са били огромно състояние! А аз сега трябва да купя сграда за $350 000 – това много ли е или напротив, евтино?

Малко по-горе споменах за research и за кражба на изобретения от конкуренцията. На разположение имате няколко "индустриални шпиони", които имат различни умения и шанс за успех от 20% до 80% – разбира се, и заплащането им е различно. Не ми стана ясно обаче кой може да ми попречи да си запазя играта и да пробвам два-три пъти докато се получи успешна кражба с най-евтиния шпионин.

В играта формално има и търговия с акции – но наистина е съвсем формална и безинтересна; освен това по неизвестни причини производителите гордо заявяват, че не можете да търгувате със собствените си акции и с акциите на конкурентите, а само с акциите на неутралните компании. Къде е тук причината за гордостта, след като е премахната най-интересната част от търговията не е никак ясно!

Ето това е почти всичко, което ще намерите, ако решите да си инсталирате немската икономическа симулация Car Tycoon. Както казах в началото – имало и много по-лоши игри, но ако сте фен на подобни симулации, най-добре ще бъде да си пробвате силите в Capitalism 2.

Dark Galaxy

Поредната on-line стратегия

www.darkgalaxy.com

В няколко от предишните броеве на списанието ви запознахме с най-популярните on-line стратегии – Planetarion и Ferion. Въпреки обещанията на създателите им, че ще останат безплатни, и двете стават платени. Както е известно, при настоящите условия в България, предимствата от притежанието на кредитна карта са достъпни за малцина. Въпреки това из глобалната мрежа все още е пълно с безплатни, едва прохождащи игри. Единственото, което остава да направим, е да изберем най-добрата...

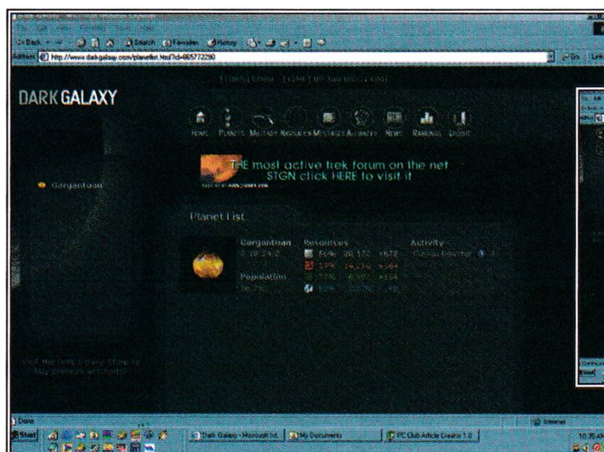
Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Ако преминете на Dark Galaxy, след няколко месеца Ferion, играта ще ви се стори адски бавна! Просто всичко отнема адски много време и се развива мудно в сравнение с динамиката, връхлитаща играеща Ferion. Разбира се, това може да се разглежда и от добрата му страна – ще хабите много по-малко нерви и време, за да се справяте. Според създателите на DG, ако се логвате 3 пъти дневно, ще сте в пълна безопасност. Ако пък случайно се намирате в силен съюз, можете да наглеждате акаунта си и веднъж на два дни, макар че не знам защо биха ви търпели, ако сте такива лентяи. Но аз сбърках, като започнах да сравнявам DG с Ferion, понеже приликите между двете са твърде малко и по-удачно би било да я съпоставя с Planetarion. За да добиете някаква представа за темпото, ще кажа, че

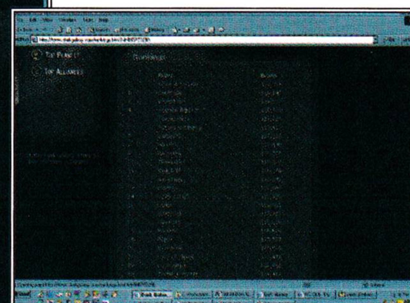
минималното време, за което се строи една сграда, е 6 часа

Така че истинската игра ще започне едва през втората седмица от вашето участие, когато ще сте натрупали достатъчно ресурси и ще сте развили планетата си. И като казах планета, е редно да вметна, че първоначално започвате с една и за разлика от PA можете да завземате и още. Друга разлика е, че могат и да ви унищожат. И както се подразбира, след като е по-мудна, DG трае и доста време, като един рунд продължава минимум 3-4 месеца. На практика играта е доста нова и недооформена, което се вижда и от факта, че наскоро (на 5 януари) започна едва втори рунд. Промени се внасят непрекъснато и дори доста от бета-тестерите не могат да познаят играта в завършения ѝ вид, който, уверявам ви, далеч не е съвършен. Голям недостатък се явява и това, че няма смислен наръчник, в който правилата да са добре обяснени за новаците и се налага играчите, незапознати с обстановката да тръгват на сляпо и да се облягат изключително на интуицията си. Разбира се, обещания за създаването на такова помагало не липсват и се надявам то да стане факт преди излизането на този брой на списанието. Засега единственото, което има като помощ за играещия, е списък на всички сгради и тяхното предназначение. А ето и какво научих аз от едноседмичния си сблъсък с DG и ровене по форумите:

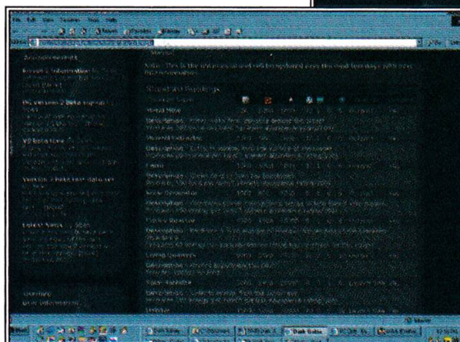
Участниците във всеки рунд са хиляди и, както изглежда, броят им не е ограничен както във Ferion, където лимитът за Арена е 1000 играчи. Първоначално ви се предоставя



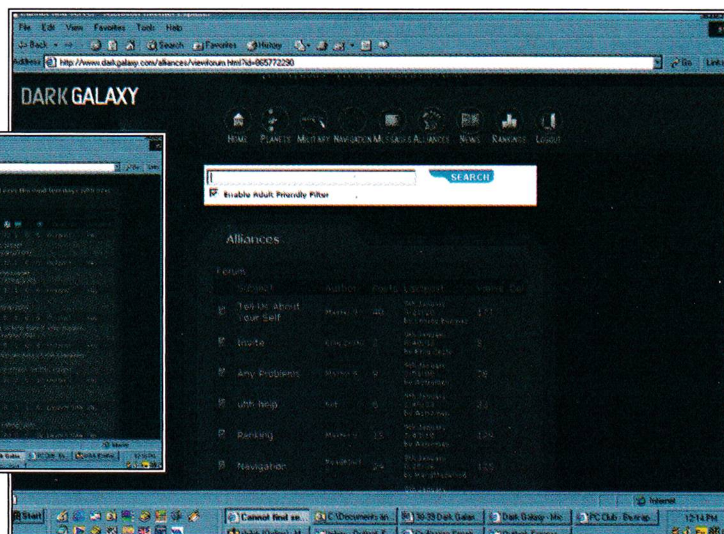
8 часа до следващата сграда.



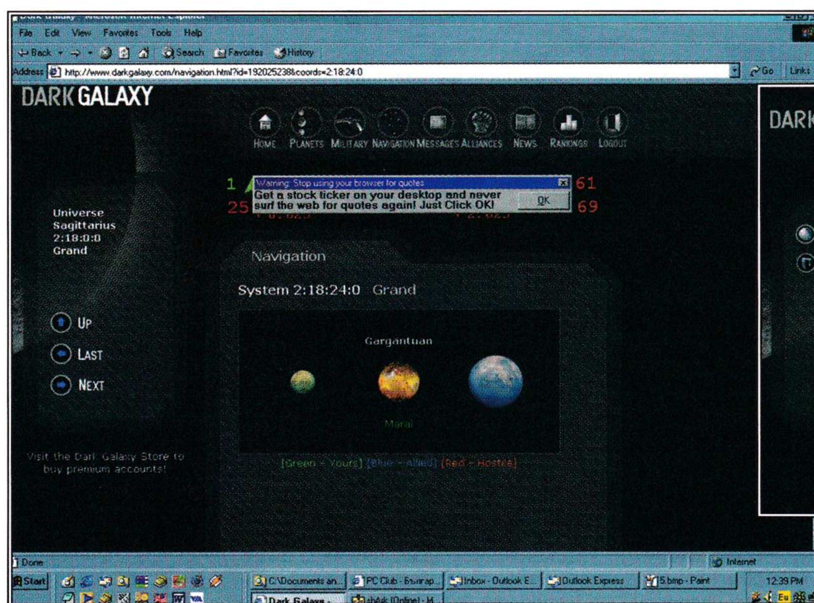
От класацията на 50-те най-добри ще разберете от кого да се пазите.



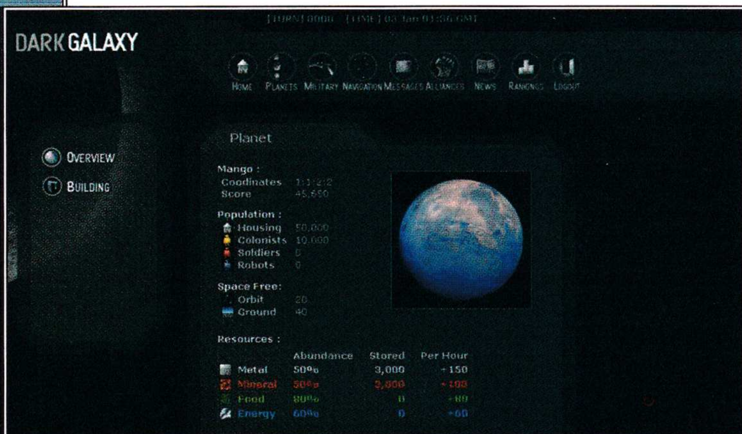
Новаците трябва да започнат с четенето на това.



Вътрешният форум на всеки съюз е индикация за активността на членовете му.



По-големите планети са и по-хубави.

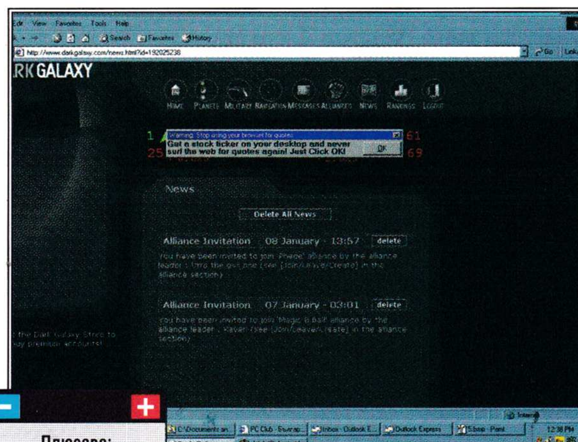


Така изглежда всяка планета в началото.

1 планета с население 10 000 души, на която можете да добивате 4 вида ресурси

Те са метал, минерал, храна и енергия. Първите два служат за строеж на сгради и кораби. Храната позволява да изхранвате населението си, т.е. да го поддържате живо. Енергията пък захранва сградите и без нея, те не могат да работят. Освен това натрупаната енергия (тази, която се складира в следствие на това, че произвеждате повече, отколкото харчите) се използва при сканиране и предполагам, че могат да се измислят и други интересни приложения. Нарастването на населението в началото е строго регламентирано на 0.3% от текущото. Прирастът може да бъде увеличен с някои сгради, но ще трябва да почакате населението ви да достигне 13 000 преди да можете да ги строите. Проблемът се крие в това, че за строежа на всяка сграда, освен ресурсите, ви е необходим определен брой работници. Поради тази причина можете да строите само

Лидерът на всеки съюз може да лепне картинка по свой избор.



Първоначално няма да ви затрупват с новини.

Плюсове:

- не изсмуква цялото ви свободно време
- засега безплатна
- едновременно участие на хиляди играчи
- големи съюзи, които предполагат силно застъпване на дипломацията
- добри перспективи за развитие

Минуси:

- няма технологично дърво
- много дребни детайли за доизпипване които биха улеснили геймплея

една сграда в даден момент и ще започнете следващата, едва щом първата е завършена. Това ви спестява ненужно висене и с помощта на елементарна аритметика, можете лесно да прецените, кога трябва да се логнете отново. Разбира се, с нарастването на броя на планетите ви, ситуацията се усложнява значително. Тук е моментът да кажа, че играта е насочена към колонизирането и управлението на планетите, а не към войната. За това най-показателно е, че

няма никакви науки

Никакви! Технологично развитие отсъства напълно и това е огромно разочарование, лично за мен, както предполагам и за много други привърженици на походовите стратегии. При условие, че науката е най-яркият начин да изразиш превъзходството си пред някого, тя е напълно пренебрегната. Такова решение обаче не е съвсем безсмислено, ако погледнем технологичното дърво в PA и го сравним с това във Ferion. Ще се убедим, че в първата игра е по-добре хич да няма технологии, защото те изглеждат просто жалко. При това положение липсата на науки в DG може да се разглежда като предимство и начин за олекотяване на геймплея. Вместо това след построяването на дадени сгради се появяват нови такива, които предоставят на играещия нови възможности, което може да се разглежда и като вид развитие.

Уникалността и привлекателността на PA се крие в огромните съюзи и необходимостта от гъвкава дипломация, за да бъде играта успешна. В DG това важи с пълна сила. Първоначалният съюз в който ви разпределят, в повечето случаи се оказва твърде мизерен и главна причина за това е принципът, по който става разпределянето – най-близките планети са естествени съюзници. Щом играта започне, може да опитате да се прехвърлите в някой по-сериозен и смислен алианс, но рискувате да попаднете във враждебна обстановка сред бившите си другари, които автоматически ви стават врагове, без да има кой да ви помогне. Въпросът е рискован, но и ключов за бъдещето ви, защото ако сте в слаб отбор, рано или късно ще бъдете асимилирани. В крайна сметка, ако извадите късмет, ще се окажете сред много неактивни играчи, което пък автоматично означава бързо и лесно разрастване за вас. От гледна точка на интерфейса играта е на добро ниво, като има и вътрешен за всеки съюз форум, където могат да се обменят идеи между съотборниците, без да е нужно да се търсят други средства за комуникации. Големи недостатъци обаче не липсват. Няма индикатор за активността на играчите и ако не са в топ 50 листата на най-добрите, не може да се установи колко точки има даден участник. Поне между съюзниците тази информация е жизнено необходима и няма причина тя да остава скрита.

В момента DG е напълно безплатна, като има и платен вариант, чрез който се премахват досадните банери и popup-и. Както вече казах, играта е доста нова и неизпипана. С интерес ще следя напредъка и ще се надявам да се превърне в нещо наистина стойностно. Нека само се надяваме и тази хубава идея да не стане платена, поне докато всеки от нас се сдобие с кредитна карта.

Gorasul

The Legacy of the Dragon

Нескопосана имитация на Baldur's Gate

■ JoWood ■ gorasul.jowood.de/en ■ PII 400, 64 MB RAM, 8 MB Video Card ■ RPG ■ 4 CDs

Милионите, спечелени от Blizzard, и славата на Baldur's Gate продължават да мътят главите на шефовете на софтуерни компании. Дори и австрийската JoWood, която аз лично уважавам заради няколкото добри заглавия, заряза жанровете, които ѝ създадоха име и се втурна да прави RPG-та. Е, създателите на Baldur's Gate трябва да се чувстват поласкани заради явното копиране на отрочето им, но се оказва, че дори и преписването не винаги е лесна работа.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

В началото Gorasul: The Legacy of the Dragon не изглежда никак лоша. Доброто впечатление не може да се помрачи дори и от неописуемия и повече смешен, отколкото неприятен акцент на гласа, който обявява заглавието на играта и ви обяснява, че това всъщност не е игра, а истинските приключение на Roszondas, разказвани на хората, за да успеят да се подготвят за идващите мрачни дни. Освен това и началното филмче е сравнително добро и в него ще видите как главният герой е оставен като пеленаче при дракона Crakan, как е отгледан от него и как е станал могъщ магьосник, многобройните му битки с ордите undeads и героичната му гибел...

В интерес на истината следва да се каже, че в цялата игра едва ли ще откриете някакви астрономически недостатъци – просто тук се появява нещо, което дразни, там има недоизпипани детайли, за трето обещават patch, за друго място пък си личи как е създадено от някой, който е бил чист "теоретик" (чел дизайнер как се прави RPG).

Сега обратно на играта – видяхме вече как главният герой загива. Но ето че той отново е жив и здрав в мрачна и тъмна кула... и без никакви спомени! Наоколо е пълно с бавни и тромави зомбита и скелети. Прочетени откъси от книги ще възвърнат микроскопични частици от паметта му... Разни събития също... дори и верното му другарче Morte ще помогне. Е, това не е съвсем точно от Baldur's Gate, но вероятно вече ви е заприличало на нещо познато! Поне на мен ми заприлича и това е причината да си кръстя приятелчето Morte – защото в Gorasul верното другарче не е забавен летящ череп, а личното оръжие на Roszondas, подарено му от богинята Hedral. Това е същата богиня, която десет години след смъртта му е върнала главния герой обратно в света на живите и сега

Може да се упражнявате в стрелба с лък.

Плюсове:

- Има някои интересни идеи като оръжието, което качва нива подобно на героите ви. Освен това историята е кратичка, но има и няколко интересни обрати. А и, честно казано, сме виждали далеч по-големи и по-прехвалени боклуци.

Минуси:

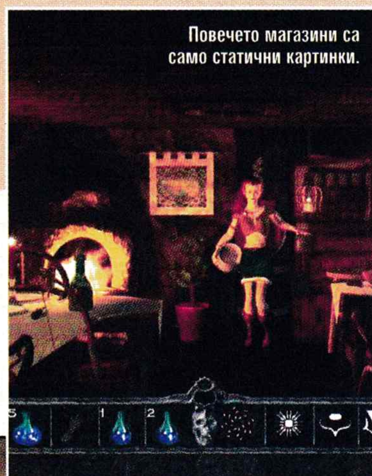
- Сравнително къса и с безинтересен край; лоша балансираност на играта; отвратителен превод; големи проблеми под Windows XP; наличието на бъгове - един от които не ви позволява да виждате и да сменяте предвидените hot-keys; недообмислен интерфейс -използването на магии е половин мъка, а търгуването в магазините често е по-досадно отколкото в Arcanum; лъковете са практически безполезни - стрелите се продават по 10 бр. и са скъпи и ви трябва поне час докато успеете да закупите по-голямо количество, дори и да имате пари.
- По време на излизането на играта вече имаше patch, който да отстранява някои от бъговете, освен това производителите обещават втори patch, който изцяло да подмени скапания превод!

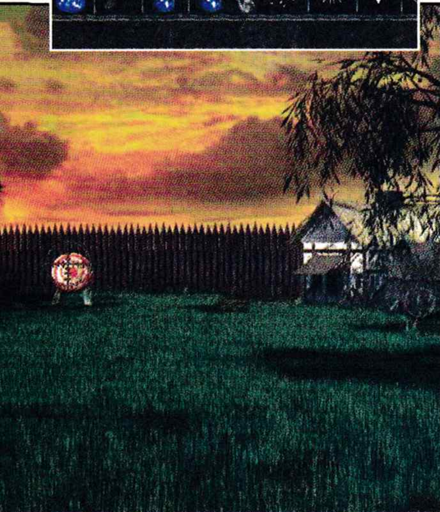


Графиката не е нещо особено.



А това е картата на островите, където се развива действието.


Повечето магазини са само статични картинки.



Роско е единствената надежда за победа над силите на Мрака

Всъщност се оказва, че задачата му не е особено трудна и не е ясно защо самата богиня не я е свършила – може би просто не искала да наруши следобедната си дрямка. Доста скоро след началото на играта ще се разбере, че целият проблем е в едно магическо покривало, което е обгърнало земята и пречи на душите на мъртвите да намерят покой. Задачата на Роско е да открие още четирима (той самият е петият) велики магьосници, които с обединената си мощ да унищожат покривалото. Тук недостатъкът е, че играта е доста кратичка, особено ако не се размотавате за трупане на experience points. Крайно разочароващ е и самият финал – тъкмо сте набрали скорост и изведнъж и без никакво предизвестие получавате потупване по рамото "Браво, ти победи, хайде сега чао".

Точно като в Baldur's Gate картата е разделена на малки парчета; разговори с NPC-та, куестове или просто доближаване до "правилния" край ще разкрие следващите участъци... По същия начин са разделени и поголемите градове. Разликата с BG обаче бързо ще си проличи – миникартите са значително по-малки, а и количеството им е не е особено голямо. Всъщност по-голямата част от територията служи само за декорация... Е, понякога по време на път има и случайни срещи и събития – кога положителни, кога вредни за здравето на героите ви – предполагам и това ви е познато. И понеже стана въпрос за "герои" – започвате само с Роско, но можете да вземете допълнително със себе си още три NPC-та. За всяко от тях имате допълнителни опции, с които може да му окажете какъв тип магии да използва и дали да се вре в разгара на битката или да стои на почетно разстояние. Тези опции действително помагат, но освен това можете да "паузирате" играта и ръчно да давате команди на всяко от NPC-тата. Странното е, че не видях никой от тях да използва самостоятелно каквито и да са допълнителни лекуващи или мана potions.

Колкото до графиката – населените места са по-постно изобразени отколкото в BG и повечето от магазините са просто статични картинки. Дърветата и храсталаците не са лоши и са с две класи над Arcanum. Слабо е обаче изобразяването на NPC-тата и противниците, а анимираните движения и магиите са на ниво отпреди няколко години. За сметка на това сравнително хубави, но кратки филмчета онагледяват поважните събития (няма пак да ви питам дали и това ви е познато).

В началото на играта имате възможност да си създадете главния герой Роско. Имате избор от шест класа, след което трябва да разпределите точки за основните параметри и за "dragon magic" – това са магическите способности, които Роско е заимствал от своя покровител дракона Crakan. Тези магии са четири на брой и особено полезна е Dragon Breath. Проблемът с всичките тях е, че не можете да ги контролирате – те понякога

автоматично се проявяват по време на битка, а понякога не

Ако поставяте всички точки на Dragon Breath, доста бързо ще покачите този показател до max и в интерес на истината в почти всички трудни битки магията няма да закъснее да ви помогне.

И сега още нещо – в началото стана въпрос за подареното от боговете лично оръжие. В действителност при създаването на героя си ще можете да си го изберете между няколко различни оръжия, да му дадете име и което е по-важно – това оръжие качва нива точно както и самият ви герой, като не забравя от време на време да ви каже и по някоя приказка. Освен това не бива в никакъв случай да забравяте, че всяко оръжие се изхабява. Съществуват пет степени на "здравина" и щетите, които нанасяте на врага, са пропорционални на тези пет степени.



Картата прилича на Baldur's Gate.

Графика
6
Звук
6
Геймплей
6
Общо
6

Когато си създавате героя, ще започнете да усещате и някои недоизпипани детайли – например няма никаква помощ при избора на класове и освен това всеки клас герой може да използва всяко оръжие. Е, при RPG-тата има няколко писани и неписани правила – например трудно може да си представите някой слаботелесен магьосник да размахва огромен боен чук... В Gorasul обаче това е абсолютно възможно. Не само това – само десетина минути след началото на играта ще усетите сериозна липса на балансираност в геймплея, което може да се дължи единствено на липсата на задълбочени познания.

Сериозен недостатък на играта е неграмотният, некадърен, нескопосан, непрофесионален (ако се досещате за някой друг подобен епитет спокойно може да го използвате) превод! Резултатът често е смехотворен, но и доста бързо започвате да се дразните! На практика след около половин час започвате да мислите, че играете на поредното японско псевдо-RPG... Освен това имате три режима на игра – "quest", "междинен" и "битккаджийски". В режим "quest" ще трябва да отговорите на доста riddles, а това е почти невъзможно поради тъпия английски. Добре че са форумите, където можете да попитате! Многобройните грешки при превода се проявяват навсякъде – и при описанията на магиите, и при загадките, и при диалозите, дори и при такива на пръв поглед елементарни изречения като "Roszondas looks the table exact" (цитатът е абсолютно точен). Хайде сега въпрос с повишена трудност (поне за десет хиляди лева) – какво точно означава това?

Ако някой ви подари тези четири диска и разполагате с поне 2 GB свободно дисково пространство, може и да хвърлите един поглед на Gorasul: The Legacy of the Dragon... ако трябва обаче да си ги купувате, по-добре намерете друго приложение на паричките си.

Ще се наложи да използвате и кораби.





Вълнуващо състезание от Лазурния бряг до Йордания

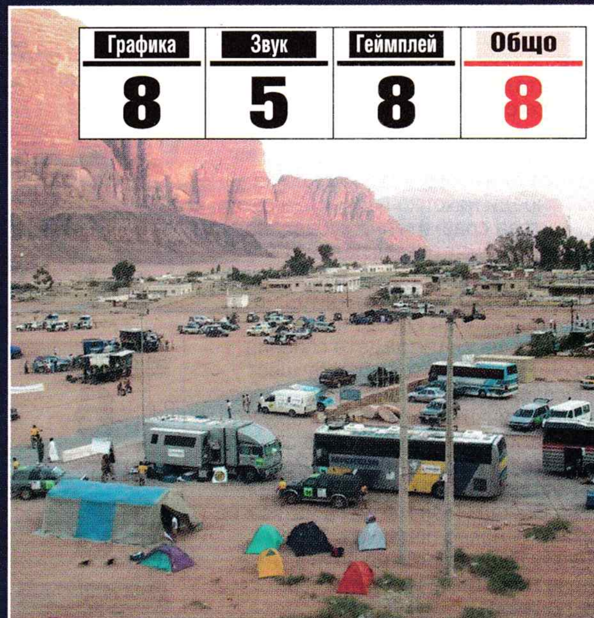
■ Steel Monkeys/ Microids ■ PII-450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D
■ master.steelmonkeys.com ■ rally simulation ■ 1 CD

Това рали едва ли може да се сравнява с популярността на други автомобилни състезания като NASCAR, F1 или WRC. Тук няма мегазвезди от ранга на Михаел Шумахер, но със сигурност надпреварата е не по-малко вълнуваща. Високи скорости, екстремни изживявания, неочаквани обрати и солидна доза реализъм. Всичко това ще намерите в новата игра на Microids, наречена Master Rallye.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Master Rallye представлява шестият кръг от Cross-Country шампионата на FIA. Стартът е в Кан, а финалът е отдалечен на около 5000 километра и се намира в йорданския град Петра. Ралито преминава през територията на Италия, Гърция, Турция и Сирия. Трасетата в Master Rallye се отличават с изключителна сложност. Всъщност за трасета и писти не е съвсем удачно да се говори, тъй като в ралито няма строго фиксиран маршрут. Целта е достигането на финалната точка по възможно най-бързия начин. Затова изискванията към пилотите и подготовката на машините са невероятно високи.

В интерес на истината виртуалната реализация на Master Rallye е доста по-различна и като изключим автентичното състезание, тук присъстват почти всички варианти за игра, които можете да срещнете и в произволно друго компютърно рали. Quick Race е състезание по единична писта. То спокойно може да бъде използвано като тренировка, в която да се усвои специфичното управление на автомобилите. В Rallye Cup основната цел е спечелването на петте Т1-купи (Bagoo, Elf, BF Goodrich, Fujitsu-Siemens и GO!!!). Едва след като се справите с изпълнението на тази нелека задача, ще можете да премерите сили в автентичното Master Rallye. Когато станете победител в ралито, ще "отключите" така нареченото състезание Invitation. Последният игрови вариант е Challenge, който представлява атрактивна надпревара "лице в лице". В играта присъстват разнообразни модели на реално съществуващи автомобили от утвърдени производители.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	5	8	8

Преди да пробвате Master Rallye е добре да знаете, че създателите са успели да предложат истинско предизвикателство дори за ветераните в компютърните ралита. Интересно е да се отбележи, че нещата в Quick Race изглеждат доста лесни. С управлението на автомобила се свиква бързо, но това в никакъв случай не бива да ви подвежда и да оставя у вас впечатлението, че сте готови за голямата битка. Когато се изправите срещу компютърните противници, състезанието придобива напълно различен облик.

Виртуалните пилоти карат изключително агресивно и безкомпромисно

А когато към това прибавим чудесно моделираните терени и реалните, автентични физически модели на колите, играта се превръща в истинска битка. Пистите комбинират прави отсечки с остри завои, стеснявания на пътя. Offroad стратегията е възможна и допустима, но трябва да бъде внимателно преценена, тъй като преминаването през определени контролни точки е задължително. Не бива да се пренебрегва фактът, че всяко отклоняване от трасето крие риск от сблъсък, пропадане в дере или потъване в някоя река, а това на практика означава фатална загуба на ценни секунди и значително намаляване на шансовете за краен успех. За да спечелите, е нужна максимална концентрация и майсторско владеене на автомобила.

В графично отношение Master Rallye е един от добрите представители на своя жанр. За съжаление същото не може да се каже за звуковото оформление. Шумът на двигателите няма абсолютно нищо общо с истината, а музиката е монотонна и безкрайно отегчителна. Учудваща е липсата на каквото и да е въвеждащо филмче. Въпреки това играта определено си струва. Master Rallye едва ли ще впечатли почитателите на аркадния рейсинг, но със сигурност феновете на реалистичните, екстремни симулации има какво да видят и изживеят.



Старт! Започва надпреварата, в която всичко зависи от автомобила и умението на пилота.



Правите отсечки от трасето позволяват по-високи скорости.



Всяко отклоняване от пистата води до фатално изоставане от конкурентите.

www.manga.com

Приятни мигове за феновете на манга

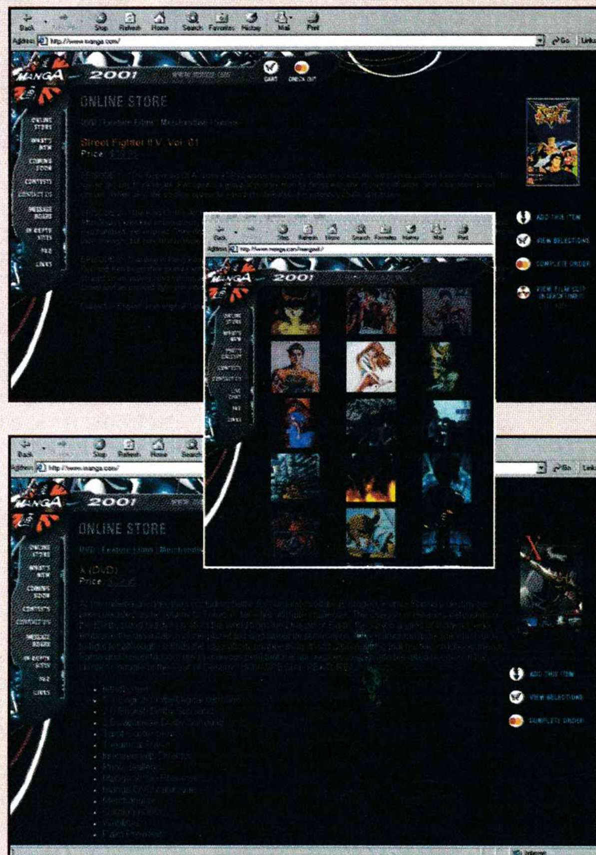
Литри кръв, еротични сцени, добър сюжет. Така можем да характеризираме понятието "японска анимация"!

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg

На Изток японската анимация (anime) и комиксите (manga) имат голяма популярност и едва ли не са превъздигнати в култ. Напоследък анимето набира все повече фенове в САЩ и повечето страни от Западна Европа поради качеството на анимацията и наистина добрите сюжети, които съвсем спокойно могат да получат номинацията за "Оскар"! За съжаление в родната ни страна мангата е слабо популярна поради пълното медийно затъмнение от страна на местните кабелни телевизии. За българските маниаци на японската анимация остава успокоението, че в интернет изобилства от сайтове с огромно количество информация на тази тема, един от които е www.manga.com.

Сайтът съдържа много полезна информация относно новите филми или дати на излизане на последните, каталог, в който са включени огромно количество заглавия с аниме на DVD или VHS. Manga.com/mangauk/, британският линк на сайта, си има и online магазин, където, стига да притежавате кредитна карта и сумата от $24 за филм не ви се вижда висока, веднага можете да си поръчате някое от над стоте заглавия от богата колекция, в която фигурират и класики в аниме индустрията като Akira, The Fist of North Star, Ghost in the shell, Ninja Scroll и др. В Message board можете да напишете вашето мнение за сайта, в секцията photo gallery можете да видите screenове от любимия филм или сериал. Скоро се предвижда и пускането на Live чат, където ще можете да си побъбрите с манга фенове и някои от създателите на японска анимация, в раздела links можете да откриете връзки към други интересни манга портали. Сайтът е добре организиран и въпреки че няма търсачка, няма да ви представлява проблем да откриете това което ви интересува, дизайнът е максимално опростен с цел бързото му зареждане и безпроблемното сърфиране на хората със бавна връзка.

Все пак www.manga.com си остава сайт, предназначен за хората в държави с по-висок стандарт на живот, където не е проблем да си набавят оригинални заглавия, а на българските фенове остава алтернативата на безсънни нощи в търсене на някой орязан и с долнопробно качество епизод от любимият филм!



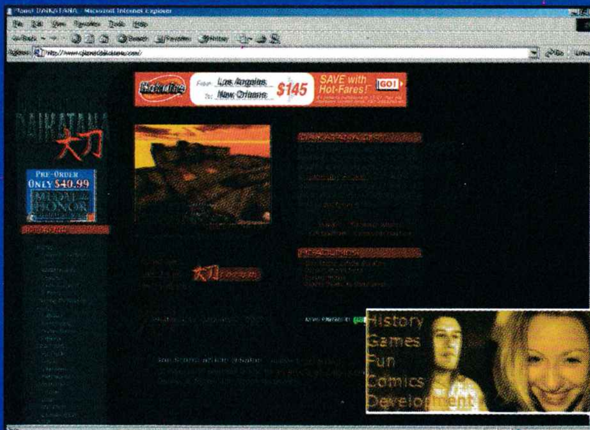
Planet Romero & Planet Daikatana

Двата сайта, които все още вярват в Джон Ромеро и играта Daikatana

■ http://rome.ro ■ http://www.planetdaikatana.com

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Daikatana със сигурност ще остане в историята. Тази игра глътна на Eidos "скромната" сума от 26 милиона долара, срещу които от компанията успяха да продадат... близо 10 000 копия. Daikatana освен до пълно финансово фиаско доведе и до края на мита за Джон Ромеро и неговия гений. Бащата на Doom и Quake успя само с една игра да разруши всичко, което бе градил с години. Из Интернет обаче могат да се наблюдават всякакви странни феномени. Planet Romero и Planet Daikatana са два от тях. Първият сайт (rome.ro) се намира в Румъния и е ярък израз на нестихващата самовлюбеност на Джон Ромеро, който дори след катастрофата на ION Storm Dallas, за която е лично отговорен, продължава да си поддържа своя лична "Планета", която е посветена единствено и само на неговата особа. На Planet Romero можете да намерите ценни мисли на дизайнера за живота като цяло и игрите в частност, както и доста любопитни погледи към личния му живот... ако той ви интересува, де :) Ако си падате по ексцентрични идеи, задължително посетете тази страница. Тя е достатъчно извратена, за да се смеете дълго върху нещата, които ще намерите там. Още по-весело е само на Planet Daikatana. Създателите на този сайт продължават да го поддържат дори цели две години след катастрофата на играта и на всичкото отгоре все още са твърдо убедени, че Daikatana си е велика игра, която чисто и просто не е била разбрана от неузрялата за творческия гений на Ромеро публика. Там могат да се намерят и свръхразвлекателни четива като примерно специалната секция за... Daikatana II. Такава игра действително по едно време беше обявена от Eidos, но също така тихомълком бе прекратена и едва ли някога ще види бял свят. Забавата е пълна, където и да погледнете из секциите на тази "Планета", която заедно със сайта на Ромеро със сигурност е едно от най-екзотичните места в мрежата.



ORIGIN

...или как се създаваха светове

През последните 20 години компанията Origin успя да запише една от най-славните и едновременно с това най-тъжни глави от историята на компютърните игри. За много геймъри и до днес е необяснимо как създателите на легенди като Ultima, Wing Commander, Privateer и Crusader успяха първо да се обезличат под шапката на Electronic Arts, а след това и почти напълно да изчезнат от сцената.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Началото на мита Origin е поставено в далечната 1980 г. Тогава Ричърд Гериът издава епичното RPG Ultima. Играта е неофициално продължение на появилата се година по-рано Akalabeth, която по-късно е прекръстена на Ultima 0. Със своя новаторски геймплей Ultima за отрицателно време се превръща в суперхит и Ричърд Гериът започва усърдно да се занимава с правенето на следващите части от сагата, която в крайна сметка се оказа най-цялостно пресъздадения фантастичен свят в цялата история на компютърните игри. В следващите 20 години се появяват общо 12 нови епизода (Ultima I до IX, като Ultima XII е в две самостоятелни части, а също така и Ultima Underworld в две части), в които геймърите можеха да проследят развитието на страната Britannia и на нейния властелин Lord British. В края на 90-те години се появи и Ultima Online, която беше първото RPG изцяло ориентирано към игра през Интернет. Именно тук беше и първата голяма издънка на Origin. Проектът за масивно online RPG се оказа твърде мащабен за тексаската фирма и въпреки първоначалния си успех Ultima Online остана в историята като един от най-големите провали на Origin. Тъжният финал на поредицата беше поставен в навечерието на новото хилядолетие с Ultima IX: Ascension, която беше публикувана прибързано под натиск от Electronic Arts и беше пълна с недопустими бъгове, които я направиха негодна за игра и доведоха до катастрофални продажби, които забиха последния пирон в ковчега на Origin.



Ultima IX е последната част от култовата поредица, издадена от Origin.



System Shock е сред най-новаторските екшъни през 90-те години.

През целия този огромен период обаче поредицата Ultima успя да си спечели огромна група от верни до гроб фенове, които дори след напускането на Ричърд Гериът и съобщението, че Electronic Arts нямат намерение да пускат нови части на RPG-легендата продължават да доразвиват и поддържат света на Britannia. В този брой можете да прочетете за амбициозния

фенски проект Ultima 1: Reborn,

който има за цел поне частично да възкреси обичаната от милиони любители на качествените RPG-та поредица.

Историята на Origin обаче далеч не се изчерпва само с Ричърд Гериът и неговите ролеви игри. В края на 80-те години на миналия век към Origin се присъединява един млад програмист на име Крис Робъртс. Той



Privateer 2 е една от най-красивите игри в историята на Origin.

има мечтата да преобрази представите на геймърите за космическите игри. Резултатът от неговата работа е появилата се през 1993 г. игра Wing Commander. В нея играчите поемат ролята на пилота Кристофър Блеър, който е последната надежда на земната космическа флота в отчаяната война срещу агресивните и високотехнологични килрати. Излизането на Wing Commander предизвиква истински шок. Никога до този момент геймърите не са виждали на своите монитори толкова реалистични космически битки, съчетани с брилятно поднесен сюжет. Въпреки невероятните за времето си системни изисквания (играта изисква процесор 386 в момент, когато преобладаващата част от компютрите все още са с 286), първият Wing Commander се продава в невероятни количества, а продължението дори надминава по продажби първата част. Окураженият от успеха Крис Робъртс започва да работи паралелно върху няколко нови проекта. Първият от тях е

Privateer, който е една изключително успешна кръстоска между Wing Commander и Elite

В този космически симулатор играчът поема ролята на космически бизнесмен, който трябва да осигури своето съществуване в разкъсвания от конфликти космически сектор Gemini. Тази територия на всичкото отгоре се намира на границата между Земната федерация и Килратската империя, така че освен с пирати, ловци на глави, полиция и военни имате нещастието да се сблъсквате и с килрати. Освен космическа търговия и възможност да припечелите по някой бърз долар с пиратерия и контрабанда, Privateer предлага и характерния за игрите на Робъртс невероятен сюжет. В случая става дума за артефакти на извънземна раса, която е изчезнала преди хилядолетия. Нейните могъщи оръжейни технологии обаче представляват интерес и за земните военни, и за килратите. Естествено като предприемчив частник и вие се опитвате да припечелите нещо от надпреварата за откриването на съкровището.

Само година след Privateer Крис Робъртс отново взриви цялата гейм индустрия с нещо невиждано. Става дума за третата част на Wing Commander, която завинаги промени представите за компютърните игри. Heart of the Tiger се появи на немислимите до онзи момент 4 диска и предлагаше освен невероятно красива напълно триизмерна SVGA графика и характерните за цялата поредица бомбастични космически сражения и един напълно завършен фантастичен филм с участието на холивудски легенди като Марк Хамил (Люк Скайуокър от "Междузвездни воини"), Джон Рис-Дейвис и Малкълм Макдауъл. Само клиповете към WC3: Heart of the Tiger погълнаха над 10 милиона долара, с което играта се превърна в най-скъпата продукция на всички времена. Всичко това обаче тепърва предстоеше да бъде поставено в сянка от следващите проекти на Origin и Крис Робъртс. През 1996 г. почти едновременно се появиха Wing Commander 4: The Price of Freedom и Privateer 2: The Darkening. Двете игри бяха истински интерактивни филми с участието на холивудски суперзвезди от калибъра на Джон Хърт и Юрген Прохноу.

Някъде по това време Origin беше на върха на славата си. Всички игри на компанията се продаваха в милиони екземпляри, а към екипа на Гериът и братята Робъртс се присъедини младият талант Тони Зуковец, който само за година успя да взриви всички представи за изометрични 3D-екшъни с двете части на своята фантастична поредица Crusader. В първия епизод вие поемате ролята на елитен командос, който в далечното бъдеще се опълчва срещу своите работодатели от Световния Икономически Консорциум (WEC), който властва над Земята. Това, което следва, е една от най-зрелищните гледки, които някога са се появявали на компютърен монитор. Част от анимациите на Crusader като горящите противници и до днес са еталон за качество. Основното достойнство на двете игри беше почти пълната интерактивност на околната среда. На практика няма нито един предмет, който да не може да бъде взривен при достатъчно интензивен обстрел с някое от над 20-те оръжия. Самата история също е поднесена в типичния за Origin стил – с перфектно режисирани и заснети видеоклипове. За съжаление малко след завършването на Crusader: No Regret Тони Зуковец напуска Origin заедно с Крис Робъртс. Двамата основават фирмата Digital Anvil, която започва да прави игри за Microsoft. Първият продукт на Робъртс е StarLancer – неофициално продължение на Wing Commander, а в същото време Тони Зуковец започва работа по Loose Cannon, която вероятно ще се появи тази пролет. Някъде по същото време се чака и FreeLancer – неофициалната трета част на Privateer.

Всичките тези събития сериозно разтърсиха Origin, която беше купена от Electronic Arts. С тази смяна на собственика и напускането на ключови дизайнери започна и залезът на фирмата. Origin действително издаде Wing Commander: Prophecy и expansion-а Secret Ops, но играта не успя да повтори успеха на предходните епизоди и поредицата беше прекратена. За катастрофата с Ultima IX, която пък доведе до напускането и на Ричърд Гериът и окончателното пропадане на Origin, вече стана дума. За съжаление обемът на статията не позволява да разкажа по-подробно за останалите култови заглавия на компанията като екшън-приключението Bioforge и first person shooter-ите Cybermage и System Shock, които също оставиха трайна следа в историята на компютърните игри.

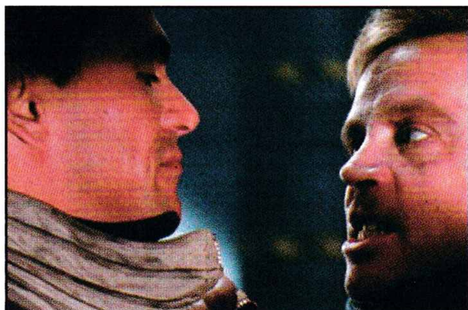
За финал остава само тъжната констатация, че геймърите вероятно никога вече няма да видят логото "We Create Worlds", което в продължение на две десетилетия беше символ на качество и перфектно направени игри.



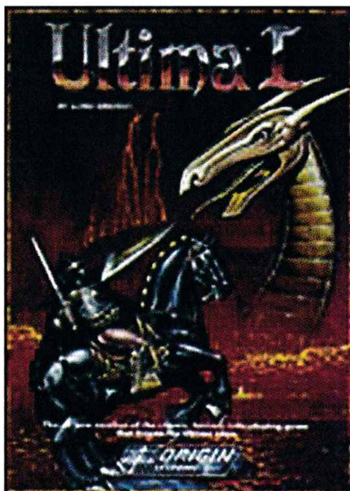
Дори и днес Crusader все още изглежда повече от добре.



В Bioforge трябва да се измъкнете от лапите на луд хирург, който ви е превърнал в киборг.

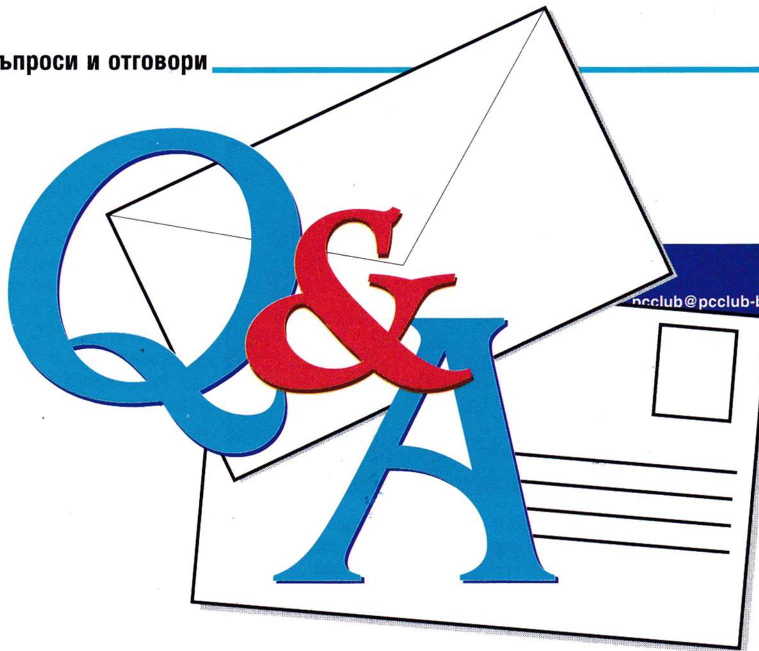


Марк Хамил е една от звездите в Wing Commander 3, 4 и 5.





Експлозиите в Privateer 2 дълги години бяха еталон в жанра на космическите симулатори.



Що не направите и един речник?

From: ataclena@top.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Привет, банда!

Ето на, че и аз се наканих да ви пиша. Май е за първи път (но не съм много сигурна). Както и да е! Това не е важно. Всъщност кое е?

Няма да ви се подмазвам. Не казвам, че сте най-добрите, просто защото не мога да ви сравня с никое друго списание (аз чета само PC Club). Иначе много ми харесвате. Оформлението е чудесно, рекламите са малко, хуморът си го бива... Е, какво повече може да се желае ? Ами може би още малко странички. Да станат някъде около 100. Ехе! Хубава цифра. Що не направите и един речник? За такива като мене, дето гледат като теле железница някои от "термините". А защо не правите от време на време по някои наръчник/пътеводител за по-нашумелите и трудни игри? Много ще се радвам за наръчник за Black & White (аз се запъвам на едно място и такова книжле много ще ми помогне).

И последно желание за коледен подарък - организирайте повечко игри с награди!

Айде, чао!
Kisses, Ataclena

Reply:

Кое ли било важно?!? А-а-а, без такива, никакво отегчение, моля! Много неща са важни и всеки сам си ги прави такива... Все пак навреме си се възпряла преди да хлътнеш в умозрителни съждения :-) Писмото ти с гаранция е първото поне до нас, нямаме друга тимбримка Яна, ние писмата от момичета си ги пазим с маниакална педантичност. Закачваме си ги като талисмани на специално корково табло, че са доста редки и по тази причина твърде ценни. Добре дошла в клуба на читателките на PC Club - малък, но елитен :-) Да станем 100 страници не може, защото увеличаването на обема се измерва в печатарски коли, а не но око - т.е очаквай 104 страници, когато му дойде времето - дай Боже, скоро. За речник ще помислим, виж, за walkthrough за B&W е по-добре да разровиш из интернет, има достатъчно информация. Игри с награди ще има още и очакваме да се включиш в тях.

Ролеви терзания

Здравейте, хора!

Като начало искам да ви поздравя за настъпването на новата година. Пожелавам ви все така да радвате хилядите геймъри, които всеки месец купуват PC Club.

Имам няколко въпросчета. Като голям почитател на RPG-тата искам да ви кажа, че в България има много хора, които са фенове на Diablo, Baldur's Gate, Icewind Dale и т.н.

Първият ми въпрос е за г-н Боян Спасов. Като работеше в PC Mania, той писа за една игра, която аз много харесвам - Planescape Torment. Въпросът е дали ще има продължение и скоро ли ще излезе то? Другият ми въпрос отново е свързан с RPG-тата. Ще има ли Baldur's Gate 3? Аз разбрах, че ще има, но не съм абсолютно сигурен. И за последно - кога ще излезе Neverwinter Nights и като в Baldur's Gate ли ще е погледът или от друга перспектива?

Това беше от мен. Иначе списанието е чудесно, като изключим два-три дребни bug-а, но ще си спестя критиката.

Чао.
Ваш почитател до гроб
Николай

Reply:

Ето и информация директно от Боян по въпроса. Поне за момента няма обявени намерения за продължение на Planescape Torment. Колкото до другите два въпроса: отговорът е един, защото Neverwinter Nights е именно неофициалната трета част на Baldur's Gate. Играта се прави от същия екип и дори ще можете да си импортирате героите от BG2. Neverwinter Nights се чака съвсем скоро и ще бъде издържана изцяло в 3D. Освен това ще ползва правилата на D&D, а не популярните в последно време AD&D (материал за D&D правилата ще има в следващия брой на списанието). Перспективата между другото ще е 3rd person.

Дайте информация!

From: bakster@dir.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi, PC-маниаци. Hi, PC club!
Списанието ви е много интересно и текстовете са много изчерпателни, но не дават отговори на някои от въпросите. Моля ви отговорете на моите, защото се намирам в много затруднено положение. А ето и ги и тях:

1. Как да се регистрирам във http://www.planetarion.com?
2. Имате ли някаква информация за Conquest: Frontier Wars версия 1.01?
3. Къде да си намеря Emperor: Battle for Dune на PC?

БЛАГОДАРЯ ПРЕДВАРИТЕЛНО!!!

Reply:
За Planetarion вече не можеш да се регистрираш... освен ако не си горд притежател на кредитна карта. Казано с други думи, играта стана платена. Безплатна алтернатива е представената в този брой Dark Galaxy, която не е чак със същото качество, но за сметка на това пък и авторите (поне за момента) не искат пари.

Emperor: Battle for Dune би следвало да можеш да си намериш без никакви проблеми. Играта излезе преди повече от половин година и я има навсякъде, където се продават компютърни игри :) Колкото до всичко около Conquest - пробвай http://conquest.ubi.com.

Кога ще има нов Counter-Strike?

From: stufff_1@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,
Пише ви Стоян от Варна. Няма смисъл да ви хваля. То се знае, че вие сте най-доброто списание. Имам всичките ви 16 броя. Направо ще питам - знаете ли кога ще излиза Counter-Strike: Condition Zero? Бихте ли ми казали нещо повече за този Counter.

Весело прекарване на празниците. И предварително ви благодаря.
STUFFF

Reply:
Речено-сторено:) В този брой имаме изчерпателно preview за Counter-Strike: Condition Zero, която вероятно ще стане един от големите хитове тази пролет. Иначе играта е почти готова и се чака през март.

Продължения

From: svetoslav_p@hotmail.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!
Пише ви еди ваш почитател. Имам 1 въпрос: знаете ли дали ще излязат продължения на игрите The Longest Journey, Need For Speed, Spiderman, Star Craft и Tropico?

И ако позволите да ви дам един два съвета. Защо не пуснете по-нови демота и ъпдейти в сайта си или по точно тези, които не сте сложили на диска!

Тези филмчета, за които има демота, ги премахнете от диска и на тяхно място сложете демотата.

От мене чао!

Reply:
За съжаление не можем да ти дадем твърде радостни отговори. За StarCraft е ясно, че ще има продължение, но кога ще се появи то знаят само Бог и Blizzard, макар че според нас за Blizzard не е съвсем ясно дали знаят точно. Със сигурност няма обаче да е в близките 2-3 години. Нов Need for Speed ще има скоро, но той пък може да се играе само през Интернет. Продължението на Spiderman пък вече е факт, но само за PlayStation 2. Дали и кога ще има версия за PC още е неясно. The Longest Journey от своя страна е пълна мъгла. На този етап информация по въпроса няма никаква. Единствено бъдещето на Tropico е ясно. Още в този брой можеш да прочетеш представянето на Paradise Island, който е един доста сериозен expansion за тази диктаторска стратегия.

Колкото до диска: по неговото съдържание се работи непрекъснато и правим всичко възможно и филмчетата и демата да са винаги максимално актуални и интересни. Надяваме се актуалният диск да ти хареса :)

Критика

From: monty8612@hotmail.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Ще ви разкажа как мина за мен 19 декември. Връщам се весел от училище (нали ни пуснаха във ваканция) и виждам на една сергия името на списанието и някакъв жълт диск в плика и си казвам "това ще някакъв извънреден брой". АМА НЕ, това е просто броят за януари. Няма нищо, казвам си аз и веднага го купувам. Когато погледнах диска, гледам ЦЯЛА ИГРА, супер! Но за съжаление дотук свършват хвалбите. Когато взех приложението и реших да прочета писмата, видях, че те са САМО ДВЕ :-(. А на тяхно място има някакъв комикс. Как можахте, та това е една от най-добрите рубрики след "format c". След като се съвзех, реших да ги прочета, но нещо се наби на моя орлов поглед (едно от заглавията) "Ще има ли GTA 3?". Защо публикувате писма, които засягат само един човек. Е, вярно, че може да има и други, ама публикувайте нещо, което вълнува повече хора. Иначе оценката ми е:

списание	диск	приложение	игри
10	10	5	9

Reply:
12 януари е черен ден за всички от редакцията, които по една или друга обективна или субективна причина оплескаха работата с писмата в миналия брой, съкратиха несправедливо техния обем, скатаха се и днес, изловени от теб, трябва да поемат своята отговорност. Тежка работа е човек да си признае, ама необходима... Извинявай, нека и останалите разочаровани ни извинят. Следващия път в лош час ще окастрим комикса, съдържанието или който и да е друг материал, но на format: c и на писмата няма да посягаме!

Колкото до съдържанието на рубриката - не всеки път има достатъчно писма, които засягат общочовешки теми. Повечето превъзнасят степента на прелест на списанието и са много приятни за четене, но не са дискусионни, а и голямата част от хората все пак задават въпроси по теми, които ги вълнуват лично.

Благодарим на всички, които ни изпратиха коледни и новогодишни честитки

Greetings Home - Yahoo! - Help

Title: merry christmas
brought to you by Dgreetings.com



To: PC Klub4arite

4estita Koledai 6tatliva Nova Godina , klub4ari :) !Pojelavam vi vsi4ko nai-hubavo i prodyljavaite da ste nomer 1 !!!

- Todor

Title: It's Christmas, Man
Brought to you by Scott Matthews Illustration

To: PC Club



Vesela koleda PCC!Pojelavam vi da ste vse taka dobri puk i poveche:).Merry Koleda!.

- Красимир

От автора

Къде сте, мили хора? Пак исках да изпратя комикс, но тъй като съм вече в София, ми е по-лесно да подскоча до редакцията, отколкото да пращам в плик. Ако ви хареса - bring it on; ако не - ще дойда да си го взема, щото мен ме кефи.

P.S. За да има feedback, а и да се уверя, че на читателите им е харесал, публикувайте моя мейл: k2thez@yahoo.com

P.S. Прекаленото джиткане вреди на вашето здраве! (Ако не знаете).







РЕЗУЛТАТИ от коледната игра на сп."PC Club" и ПУЛСАР

Станислав Станчев от Ловеч	Schizm: Mysterious Journey
Самуил Маринов от Варна	Baldur's Gate II Collectors Edition
Павел Шопов от Варна	Tzar на български

Спечелилите ще получат своите награди по пощата.

Очаквайте следващата томбола на PC Club.

Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Return to Castle Wolfenstein ....(1)
2. Medal of Honor: Allied Assault ....(-)
3. Empire Earth ....(4)
4. Max Payne ....(-)
5. Wizardry 8 ....(5)
6. Civilization III ....(9)
7. IL-2 Sturmovik ....(-)
8. Operation Flashpoint: Cold War Crisis ....(-)
9. The Sims: Hot Date ....(2)
10. Serious Sam: The First Encounter ....(-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

PC Club

представя

Анкета на www.pcclub-bg.com

През този месец на сайта питахме за вашето мнение за нашето участие на Световните Кибер Игри в Сеул. Ето и резултатите:

Общо гласували: 247

1. Представихме се достойно като за такава малка държава. 91
2. Да! Българи, Юнаци!.......... 48
3. Честно казано очаквах повече..... 47
4. И аз можех да се справя по-добре.......... 25
5. Съдията е виновен! ;-).......... 20
6. Световни Кибер-Какво???.......... 16

Очакваме вашите гласове за новата анкета на сайта.

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.



Настолните



Колко богато е вашето въображение?

нека



Съвременната развлекателна индустрия има един сериозен проблем – почти всички нейни произведения позволяват на потребителите да бъдат единствено консуматори, но не и творци. Това важи за филмите, телевизията, театъра, книгите, а за съжаление в голяма степен и за компютърните игри. А консуматорът няма она-зи свобода, която е достъпна на твореца. Без значение дали сте зрител, читател или играч, вие сте ограничен от предварително зададена рамка и хилядите въпроси "Какво би станало, ако..." са обречени да си останат без отговор. Или може би не са?

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Какво ще кажете за игра, в която единствените ограничения са тези, наложени от вашето собствено въображение, а не от някой гейм-дизайнер или холувидски режисьор? Искате ли да се забавлявате години наред заедно със своите приятели и да изпробвате и усъвършенствате артистичните си таланти? Искате ли игра, която да е направена специално за вас и от вас? Имате ли нужда от ново хоби?

ОТ АВТОРА

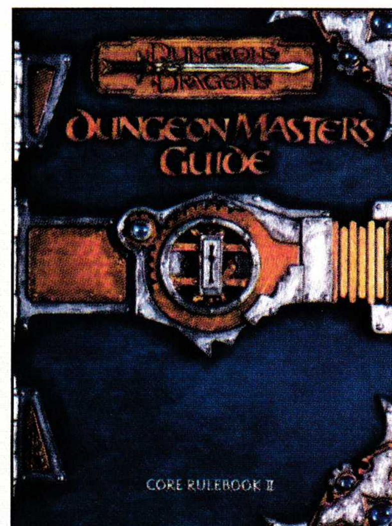
■ Няма да говоря за Fallout, Baldur's Gate или Diablo. Ако все още си мислите, че тези и другите подобни компютърни заглавия изчерпват понятието "ролева игра", то значи е крайно време да разширите кръгозора си. Защото "истинските" ролеви игри са се появили много преди компютърните и все още са изключително популярни на Запад. А това, което може да се види на компютърния монитор, съвсем не е следващата стъпка в еволюцията им, а единствено тяхна п-та производна... Ако се интересувате единствено от компютри и свързаните с тях теми, то най-добре направо прескочете тези страници и простете на автора им, че си е позволил волността да пише на такава тема в едно компютърно гейм-списание.

Настолните RPG са всичко това и нещо много повече

Вероятно много от вас са чували за т.нар. pen-and-paper RPG – предшествениците на съвременните компютърни ролеви игри. Много по-малко читатели са имали удоволствието да видят с очите си и да играят в някоя такава игра, затова най-добре да започна от самото начало. Ролевите игри често са сравнявани с компютърните си събратя, книгите-игри или настолните "стратове", но истината е, че те съществено се различават от всички тях. На Запад тези игри от десетилетия са се утвърдили като универсално хоби за всички възрасти, като ядрото от "най-сериозните" играчи са студенти и млади хора до 30 години. В България, както често се случва, календарите изостават с около половин век и това ново хоби все още е непознато за мнозина, като тенденцията е то тепърва да добива популярност.

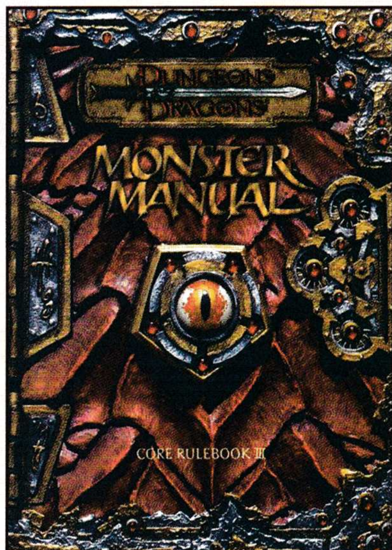
Какво точно представлява ролевата игра?

Представете си няколко души, седнали около маса. Около тях са разхвърляни книги с правила, листове хартия, моливи, гума, зарове с обикновени или причудливи форми, евентуално също малки пластмасови фигурки, саморъчно направени карти и всякакви други странни аксесоари. Тези хора са се събрали не за да пият и да се свалят взаимно, а за да играят ролева игра (в която евентуално също могат да пият, купонясват и флиртуват, но също могат да пътешестват, да убиват дракони или пък стормтрупери, да спасяват света или да го обричат на гибел). Един от тях има по-специален статус и се нарича Водещ (също Game Master, Dungeon Master и т.н.). Той е натоварен с функциите на арбитър, разказвач и върховно божество в игровия свят. Неговата цел не е да "убие" или "победи" останалите играчи, а да им предложи интересно предизвикателство и да им помогне да се забавляват. Всъщност в ролевите игри изобщо няма победители и победени, тъй като играчите и водещият играят съвместно, а не един срещу друг. Водещият казва на иг-



ролеви игри

мечтите ви оживеят



рачите какво се случва, интерпретира техните действия в термините на игровата механика и описва резултатите от тях. Той трябва също така да се е потрудил предварително, измисляйки подходящо приключение за игровата кампания (но очертавайки го само в най-груби линии, без да ограничава сериозно свободата на играчите). За по-заетите Водещи съществуват и готови приключения (модули), които лесно могат да бъдат вмъкнати във всяка кампания.

Самите играчи се пренасят в ролите на герои от един фантастичен или достоверен свят, наречен "сетинг", който се превръща в арена на техните приключения. Например, ако този свят е фентъзи, те могат да бъдат войни, магове, крадци или религиозни фанатици, а също така хора, елфи, джуджета, тролове или дори дракони. Ако игровата вселена е в стил киберпънк, те ще бъдат хакери, наемници, пилоти, мошеници или деградирали отрепки. Няма никакъв проблем и да се играе RPG в реалистичен свят – на кой ли не му се е искало поне за момент да бъде някой друг... Героите в настолните ролеви игри по замисъл са нещо много повече от купчината статистики в импровизираните "дневници" и удоволствието от създаването на реалистичен и интересен персонаж е огромно. Правилното изиграване на замисленият образ пък е върховно предизвикателство – например ако той не е много умен, вие като играч трябва да се въздържате от остроумни коментари и оригинални идеи (затова пък можете да вършите глупости, да си бъркате в носа и да казвате "Ъъъ..." или "Ногу убича гулем меч!"). Тъпичкият боец е сравнително лесен персонаж, но много по-трудно е да изиграете остроумния и артистичен бард. Още посложно става, ако споменатият бард е жена-елф, а вие сте човек от мъжки пол... Настолните RPG ви дават възможност да се забавлявате в компанията на приятелите си, да изпитате и усъвършенствате вашите театрални способности и не на последно място – въображението си. Кога се е получила добра игра? Когато въображението на играещите се е развихрило и светът, героите и техните приключения са станали почти реални в главите им. Кога не се е получила добра игра? Когато играчите и Водещия не са успели да се отпуснат и да се изявят пълноценно, когато един от групата умишлено или несъзнателно разваля удоволствието на останалите, когато Водещият злоупотреби с "божествената мощ", която е в ръцете му или когато цялата група играчи (не герои) се изпокара за някоя дреболия. В такъв случай просто трябва да опитате отново, евентуално с други хора или да поговорите сериозно с настоящите си партньори, в името на общото забавление.



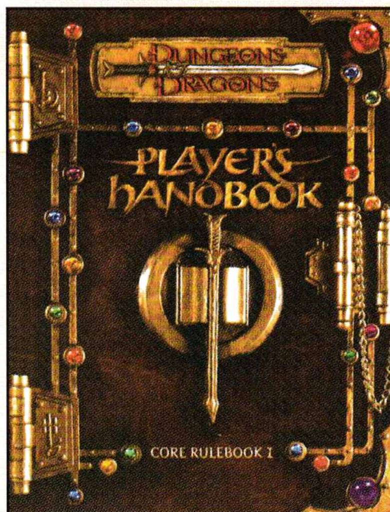
ПРИМЕР

Ако все пак ви е трудно да си представите как става ролевата игра, то може би един малък примерен откъс би бил най-добрата демонстрация

- Водещ: Влизате в голяма, влажна пещера. Вашите сенки играят по стените, а мъждукащите факли осветяват само няколко метра. Нататък тъмнината е непрогледна.
- Играч1 (Маг): - Мразя такива места. Сякаш хиляди очи се взират направо във вътрешността на черепа ми.
- Играч2 (Боец): - И какво ще намерят там? Изгнили знания и никому ненужни думи... Ха!
- Играч3 (Крадла): - Друго разправяше вчера, когато той те излекува с магията си.
- /Водещият решава, че разговорът, воден на висок глас, е привлякъл вниманието на злия некромансер, потърсил убежище в пещерата и че некромансерът прави магия за тъмнина./
- Водещ: В този момент и трите факли изгасват едновременно. Около вас е абсолютен мрак. Какво правите?
- Крадла: - Тихо! Искам да се ослушам!
- /Хвърля се зар, тъй като крадлата има добър слух и късмет Водещият преценява, че опитът е успешен./
- Водещ: Чуваш тихо мърморене отдалеч, сякаш някой казва заклинание.
- Крадла: - Чувам шепот в тъмнината. Нашият стар познайник - Корманиус отново ни готви изненада! - в същото време се опитвам да запаля факла.
- Водещ: Опитът ти не успява, пламъкът бързо е погълнат от магическия мрак.
- Войн: Вадя меча си и се провиквам: - Излез и се бий като мъж, изчадие на мрака!
- Маг: Опитвам контрамагия.
- /Водещият хвърля зарове, преценява, че опитът е неуспешен./
- Водещ: И тримата усещате някакво лигаво докосване около краката си. Сякаш пипалата на гигантски октопод пълзят по тях...
- Крадла: - Сега вече загазихме. Вадя светената вода, която задигнах от оня поп и я разпръсквам наоколо.
- Маг: Опитвам защитна магия, която да се разпростре над мен и спътниците ми.
- Боец: Размахвам меча на сляпо и се опитвам да съсека слузестата гад.

Какво ни трябва, за да играем ролева игра?

На първо място – група приятели или познати, които са с достатъчно авантюристична природа, че да се осмелят да пробват нещо ново и нестандартно. Сериозното отношение и желанието за игра са задължителни, тъй като ролевите игри представляват преди всичко социално занимание, при това не в смисъла на детмач в Quake. Понякога един-единствен играч (особено ако е Водещ) може лесно да развали настроението на всички и да съсипе цялата игра. Много полезно за нова-



ците би било, ако в групата има един или двама опитни играчи, които да им покажат "как става номерът". На второ място ви трябва доста свободно време, защото настолните ролеви игри са едно много времеемко хоби, базирано на принципа "колкото повече даваш, толкова повече получаваш". С други думи – удоволствието е несравнимо по-голямо, ако играчите са си направили труда да измислят сложни герои с дълбока персоналност, а Водещият се е потрудил сериозно над текущото приключение и игровата кампания. На трето място ви трябва система от правила и евентуално някои помощни пособия.

Игровата система

Това е набор от общи правила, закономерности и препоръки – как се генерират статистиките на героите, докъде се простират способностите им, как се усъвършенстват те с течение на времето, как се провеждат битките... Съществено е, че тези правила са направени единствено с целта да подпомагат играчите, да им дадат някаква математическа и фактологическа база, както и да включат елемента на късмета в играта. Правилата са помощно средство, а не самата същност на ролевата игра. Точно затова съвсем не е задължително играчите да ги знаят идеално от самото начало. Единствено за Водещия е задължително да е относително компетентен по отношение на правилата, за да знае как да ги допълва или нарушава, когато е нужно (да, той има това право, макар и на опитните Водещи рядко да се налага да прибягват до него). Самите системи от правила се публикуват във вид на една или няколко книги, а някои от тях се разпространяват безплатно по Интернет. Не е трудно да намерите пиратска pdf-версия и на комерсиалните системи. Някои от по-известните западни игрови системи са: d20 (това е универсална ролева система, на чиято основа е изградено новото трето издание на Dungeons & Dragons, както и множество лицензирани продукти), G.U.R.P.S. (Generic Universal RolePlaying System), безплатната FUZION, World of Darkness и Rift. По правило самите системи рядко са обвързани с определен игрови свят (сетинг), като Водещият има пълната свобода да си сътвори собствен свят или да или да играе в чужд (евентуално комерсиален) свят, подготвен специално за любимата му система. Феновете на компютърните RPG със сигурност познават D&D световете Forgotten Realms и Planescape. Други примери за възможни (и действително реализирани) игрови вселени са постапокалиптичният свят на Fallout или светът Sanctuary на Diablo – и двата вдъхновени от едноименните компютърни игри.



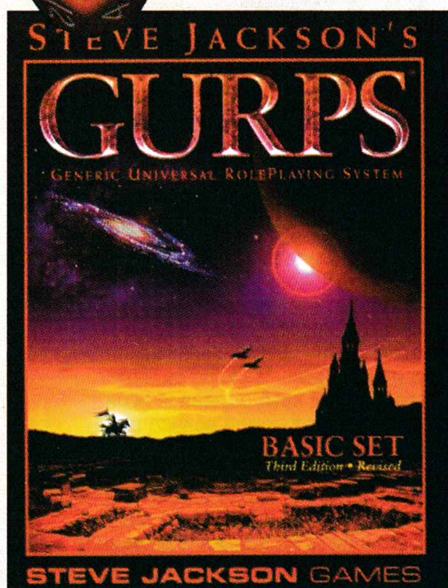
Проблемите

Длъжен съм да ви предупредя, че ако решите да играете на западна ролева система, много скоро ще се сблъскате с редица досадни проблеми. Малко хора имат възможността да закупят всичко необходимо онлайн с кредитна карта (примерно за пълноценна игра на Dungeons & Dragons 3rd Edition сумата би била минимум 150 лв.). Затова се налага отново да прибягваме до пиратските методики, познати така добре на всеки геймър. Но дори да си намерите желаната система примерно във вид на pdf-файл и да я разпечатате на хартия (става въпрос за няколкостотин страници), ще установите, че в България просто няма откъде да си закупите многостенни зарове (полиедрони), които са необходими за много ролеви системи. Да не говорим, че самите правила са на английски (освен ако някой ентусиаст не ги е превел), а мерните единици са футове, либри, инчове и градуси по Фаренхайт. Дори да се преодолеете и тази културна бариера, пак ще ви е доста трудно да си намерите сериозни партньори за игра, тъй като у нас ролевите игри все още не са придобили необходимата популярност (например на Запад има десетки списания и клубове по интереси, посветени на настолните RPG). В крайна сметка това хоби си остава труднодостъпно за нашите условия, но от друга страна – ако напук на всичко започнете да играете още сега, ще имате уникалната възможност да бъдете сред "пионерите" – първото поколение фенове на настолните ролеви игри на родна почва.

ОЧАКВАЙТЕ

■ В следващия брой очаквайте представяне на най-популярната комерсиална система за настолни RPG - Dungeons & Dragons. Ще ви разкажем за всяка една от нейните три ревизии, които са станали база и за десетки компютърни RPG.





БЪЛГАРСКИ САЙТОВЕ

■ Ако искате да научите повече за настолните ролеви игри, няма да ви е трудно да намерите стотици западни сайтове за тях с коя да е търсачка. В българското уеб-пространство алтернативите са малко. Мога да препоръчам както на начинаещите, така и на напредналите Roleplay! (http://roleplay.rpgbg.net/) - за момента това е най-богатият роден сайт на тази тематика. Предвижда се той да е само част от портала RPGBg.net , който в момента се изгражда от група ентусиасти и скоро ще бъде открит официално. Ако пък нямате с кого да играете настолни RPG, то можете да посетите Българската Ролева Директория, където да се регистрирате или да потърсите партньори във вашето населено място (http://brd.rpgbg.net/).

БЪЛГАРСКИ КОМЕРСИАЛНИ НАСТОЛНИ RPG

■ Първата българска комерсиална настолна ролева система беше "Здрач над Ендивал", издадена преди по-малко от година. Въпреки многото пропуски, недоглеждания и грешки в нея, тя се продаде добре и авторите й обещават съвсем скоро на пазара да се появи продължение. Втората родна система е Аксиом 16, която се публикува на части в списание "Фентъзи Фактор", а вероятно ще бъде издадена във вид на книга през месец април тази година.

Наръчник на кибер-Казанова 2002

Изкуството да приложиш виртуалния си опит в реални (полеви) условия

Знам, звучи нескромно, но още от малък ми викаха "машината", "животното" или "хардуера" и всеки, който ви каже, че в тези епитети няма поне малка доза истина, просто завижда.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Поради Големия ми... практически (а също и емпиричен) опит, реших, че ще е грехота да не споделя с вас поне малка част от тайните си на тема: "Как, аджеба, да накарам хубавото Наде от кварталния гейм-клуб поне да ми се усмихне (но не снизходително) или в най-лошия случай да ми даде телефона си. Господа, лесно е, много е лесно (по-лесно дори от това да вземеш близалка от хлапе), но трябва да спазвате няколко прости правила, а след като ви "огрее", да споменавате името ми преди вечерната молитва.

И така да започнем отначало. Постарайте се, когато я видите за първи път и решите, че ТЯ Е, за нищо на света да не използвате лафове от сорта на "какво ще кажеш да отидем у нас, да си поиграеш с моя "Тръстмастер 2000" с форс фийдбек и дуал шок технология", освен ако не действате в квартала с червените фенери или не сте самият Джон Ромеро. Трябва да бъдете ловък тактик и умел стратег едновременно. Ако искате да впечатлите една жена, никога не споменавайте "софтуера" (спомнете си за Били Гейтс, чийто хем е "микро", хем е "софт") – вълшебната думичка тук се нарича "хардуер", мацките си падат не само по техническата страна на въпроса, но и по звученето на тази дума. И все пак запомнете, че

не е хубаво да парадирате с "хардуера" си, нито с размера му, защото лесно можете да бъдете уличени в измама

Просто кажете някой път разсеяно, че вашият е "едва" 17 инча и че е почти неупотребяван (това не е далеч от истината) – тя ще бъде шашната от скромността ви.

Най-доброто, което можете да направите при първа среща, е да установите дълбок контакт с очи и да си помислите (без обаче да го изричате гласно): "Мале, как ша те фрагна, Наде". След това измислете палава игра за двама – един детмач винаги върши чудесна работа. Дори да сте световноизвестен леймър, никога и за нищо на света не показвайте слабост. Дръжте се с увереността на човек, който е печелил стотици (хиляди) сражения на екрана и е готов да повтори всичко в реални условия, ако се наложи. Когато тя ви срази позорно (дали защото наистина е по-добра или вие сте куц пън), вместо да изръсите "Уф, какъв късмет само, а и аз не играх сериозно", я погледнете

с изпълнени с уважение очи (но не влажни)

и кажете: "Наистина имате талант. Замисляли ли сте се за кариера в гейм-бизнеса?". След този убийствен ход тя ще ви сметне за джентългеймър от старата школа, а не за злобно нищожество, което само й зяпа гранатите без дори да знае къде е предпазителят и си мечтае (напразно) да пъхне дискетата във флопито.

Тази тактика (много съм добър, но паднах за пръв път от жена) бе приложена успешно от корифея Джон Ромеро, който "тръшна" плейбой-мацката Стиви Кейс, след като тя го тръшна на Quake. Дай боже всекиму. Между другото, ако някога мернете самата Стиви Кейс –

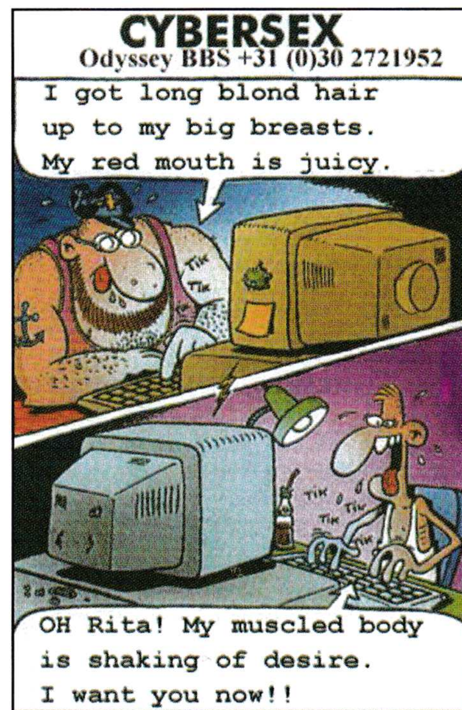
няма как да я сбъркате – 95-60-90, руса, висока, порочна

Но да се върнем към реалността. Не си правете илюзии, че ви е "в кърпа вързана" – играта тепърва започва и ако нямате дар слово, много бързо ще се озовете отново там, откъдето започнахте – сайта Naughty Teens или Ol' Dirty Sluts. Време е за щурмуване на вражеската крепост: започнете канонада от комплименти тип: зелените ти очи искрят с блясъка на любимия-ми-монохромен-монитор-който-татко-купи-когато-бях-на-пет, ръцете ти са по-меки от велуреният ми маус-пад или толкова си гореща, че куулинг фенът ми направо изпуши.

След като си тръгвате от (гейм)клуба, тя ще ви предложи да си поделите сметката за престоя. Не приемайте този вариант, но и не се присмивайте на феминизма й – ще ви сметне за гадна шовинистична кибер-свиня, каквато всъщност сте си.

Ако използвате Интернет, за да контактувате с представителки на противоположния пол, първо се убедете, че не е очилатото и пълно Кате от съседния блок, а дългокракото Наде, дето й викат "Визажа". В чат-руумовете можете да се ориентирате за характера на една жена по зодията, която е посочила в инфо-то си. Ако е Козирог, вероятно ще ви попита дали харудерът ви е на нужното ниво и дали е издържал щателни технически проверки, а ако е Дева, има вероятност да ви каже, че платките ви имат нужда от цялостна подмяна.

Ако висите предимно в гейм-клубове, обръщайте внимание какви игри предпочита и като истински психоаналитик заключете, че: ако играе стратегии, сигурно обича да командори и да стои "отгоре", sim-игрите и икономическите симулации говорят за жена, която е крайно разпиляна в живота и в отношенията си и търси някаква илюзорна хармония на екрана, ако играе RPG-та, бачкащите й сигурно е джудже, ако набляга на екшъните, е твърдо убедена, че жените го могат "не по-зле", а ако обича fighter-и – лошо ви се пише, Петров.



Никога не се обръщайте към геймърка (дори да го заслужава) с мое малко Juggernaught-че,

сладкото ми двуглаво огре или принцесо

(това важи за ВСИЧКИ момичетата). Не й пращайте десет поредни и-мейла, кой от кой по-отчаяни: "Моя последна надеждо, мой 100% хелт-пак".

За първата среща е хубаво да подберете някое романтично местенце – "селището на неумитите жители" и "леговището на радиоактивния скорпион" не са за предпочитане.

Има много начини да се издъните – найсигурният е да говорите непрекъснато за големината и прецизността на grenade launcher-а си, който при това имал два режима на стрелба: "моментална стрелба" (ако е супер-яко русо гадже), изстрелване със закъснение (ако сте пиян) и за финал splash damage (което впрочем е крайно неприятно и конфузно). И един изключително важен съвет – ако искате да впечатлите една жена, никога не се представяйте за Джон Ромеро – никое нормално момиче не обича неудачниците (и кривогледите с дълги кечета, тикво! бел. ред).

Какво се мотаете? Вашата Дулсинея е някъде там и ви очаква. Отделете за малко поглед от мониторите и употребете всички новопридобити знания, за да я убедите в силата на съвместните виртуални забавления.

Властелинът

Единствен пръстен ги владее, Единствен той ще ги открие, Единствен всички ще ги събере и в тъмнина ще ги обвие в страната му Мордор, където тегне мрак

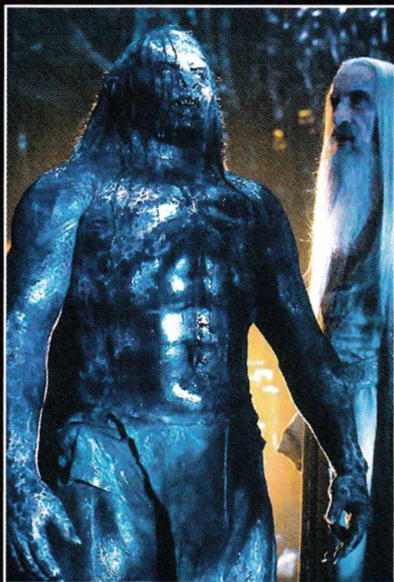
Три пръстена за елфите крале
под този небосвод
и седем за джуджетата
в дворците им от камък,
да вземат девет
хората с краткия живот,
един - за мрачния владетел
с трон от черен пламък
в страната Мордор,
където тегне мрак

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Когато държите в ръцете си списанието и четете тази статия, "Задругата на пръстена", първа част от трилогията "Властелинът на пръстените" тъкмо ще е излязла по българските кина. Завиждам ви. Ако можех бих върнал времето назад, малко преди паметната премиера в Берлин, малко преди да изпитам онази тръпка, която като страстен киноман за съжаление ме спохожда все по-рядко, малко преди да започнат началните надписи, а аз съм се изтегнал в средата на ложата, малко преди да се потопя в магията на може би най-вълнуващия приключенски епос от години насам.

Безсмъртната легенда

Всичко започва, когато професорът по английска филология и езиков изследовател Джон Роналд Руел Толкин (3.1.1892 до 2.9.1973)

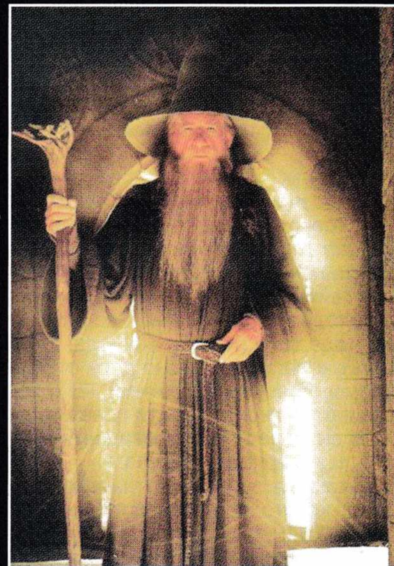




публикува трите части на 1000-страничния си роман "Властелинът на пръстените".

След излизането на книгата, вестник "Лондон Сънди Таймс" разделя хората по света на две категории: такива, които са чели "Властелинът" и такива, които ще го направят. Колко добре казано и колко вярно. Дотогава не е имало автор, който да създаде толкова епична история, която да конкурира Омир или Чосър и същевременно да е достъпна за всички читатели, от всички възрасти и националности. Трилогията на Толкин се превръща в литературен символ на 20 век. Едва ли има някой, който има съмнения относно силата на това четиво, което отдавна се е превърнало в нещо като модерна библия, настолна книга за всички, които все още не са загубили способността си да мечтаят. Вие като геймъри и фентъзи фенове би трябвало да знаете, че без тази книга никога нямаше да има "Шанара", "Колелото на времето", а също така Dungeons&Dragons, Ultima, Baldur's Gate или WarCraft.





Изглежда аз не съм единственият, който мисли по този начин. През 60-те години "Властелинът" предизвиква истински бум и то главно в студентските среди, като по черните дъски на университетите е можело да се прочете "Да живее Фродо" и "Гандалф за президент".

Вдъхновители и вдъхновени

"Властелинът на пръстените" е цяла една вселена, създадена като пищна композиция от фолклора и преданията на Финландия, Исландия, Ирландия, Англия и Германия, от народни приказки и езотерични сказания, с извадки от Библията и будизма. Толкин се вдъхновява от операта "Пръстенът на Нибелунгите" на Вагнер, легендата за крал Артур и рицарите на кръглата маса, Четиримата конници на апокалипсиса, които са дали основата за Черните конници – можем да открием толкова много извори, от които английският автор е черпил, за да създаде ултимативния епос.

За написването на "Властелинът", Толкин прекарва дълги години в изследване на различни древни езици и диалекти между които напр. фински. Той създава за трилогията си цели самостоятелни езици със собствена азбука, нещо на което е способен само гений.

С "Властелинът на пръстените" Дж. Р. Р. Толкин се превръща в ос-

НА ПРЪСТЕНИТЕ

новоположника на жанра фентъзи, който по-късно избуява в изключително доходоносен пазар за книги, комикси, анимация, ролеви и компютърни игри. Списъка с "наследниците" на "Властелинът" е толкова голям, че де факто обхваща всички звена на съвременната култура. Така напр. директно вдъхновена от Толкин е сагата Star Wars – герои като Дарт Вейдър (напомня на смесица между Черен конник и преминалият на страната на злото Саруман) и Оби-Уан Кеноби, можем да намерим в книгата, също както светещи мечове и въпроси за Силата. В литературата трябва да споменем Михаел Енде, който бодро е плагиатствал герои и истории за "Приказка без край", Марион Брадли с "Мъгла над Авалон" и Джоан К. Роулинг с "Хари Потър". Все пак, света на Толкин е толкова богат на персонажи и събития, че когато някой "заеме" оттук-оттам, това рядко предизвиква всеобщо възмущение от творбите им. Хипитата, а по-късно и феновете на Гоа-техното възприемат пъстрия стил на обличане на хобитите. Творци на поп-културата, както и групи като Стоунс, Бийтълс, Пинк Флойд или Дженесис използват мотиви от Толкин в песните си.





ДОБРИ

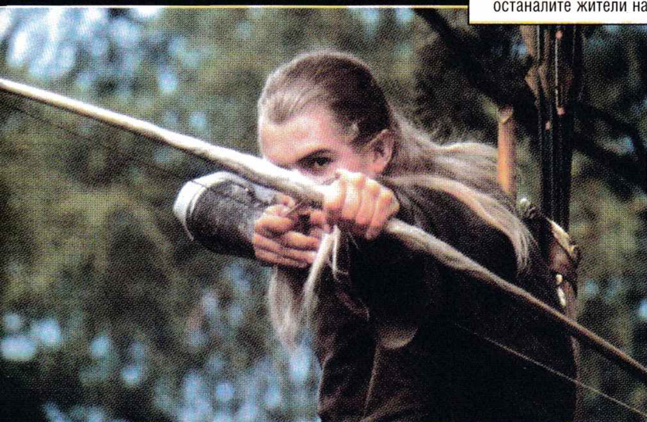
- **Гандалф**
  е един от най-могъщите магьосници на Средна земя. Подпомага Задругата със съвети и дела, дори отвъд смъртта си.
- **Задругата**
  Сподвижниците на Фродо са три хобита (Сам, Мери, Пипин), едно джудже (Гимли), елф(Леголас) и двама човеци (Арагорн и Боромир)
- **Хобити**
  Благи, кротки създания, които обичат простите удоволствия в живота, пъстрото облекло, билката пушилист и спокойствието.
- **Джуджета**
  Ниски и набити, те притежават голяма физическа сила, непоклатимо чувство за справедливост и любов към всичко красиво.
- **Елфи**
  Благородни, елегантни магически създания, които са безсмъртни, тъй като не са податливи на болести или остаряване.
- **Хора**
  Просто една от многото раси, нищо специално. Техният свят е точно толкова застрашен, колкото и на останалите жители на Средна земя.

ЛОШИ

- **Саруман**
  Магьосникът Саруман всъщност има по-висок ранг от Гандалф, но попада по въздействието на Пръстена и Саурон и става лош. Опитва се да си присвои мощта на пръстена, но бива победен от Гандалф.
- **Деветимата черни конници**
  Лишени от тленна обвивка, тези ужасяващи създания, някога са били крале, които са попаднали под властта на Пръстена и Саурон. До края на злия магьосник те остават най-голямата заплаха за силите на доброто.
- **Орки**
  Кръвожадни, уродливи създания, обитаващи мини. Обичат хобити. Разбира се за закуска.
- **Тролове**
  Противни, брутални и ненадминати по глупост гиганти, около дважди по-големи от човек, убиват за удволствие и се страхуват от светлината.
- **Урук-хай**
  Ужасяващи, гротескни чудовища, кръстоска между човек и орк, които са специално отгледани от Саруман, за да оглавят армията му.

Филмът

Има романи, които просто не се поддават на филмиране, в тях има хиляди герои, стотици сюжетни линии, безбожно много детайли. Още не е забравена напълно крайно несполучливата пълнометражна анимационна версия на "Властелинът на пръстените", която скандално е прекъсната по средата, след което Lord of the Rings се превръща в табу за кино-индустрията. За да се захванеш точно с тази книга трябва да си "малко" луд. Ако зависеше от толкинистите по цял свят, едва ли някога щеше да бъде дадена зелена светлина на този проект – нали създаването на смислен филм по книгата е пълно безумие. Дали? Все пак самият Стенли Кубрик, магьосникът в кино-индустрията, който дълго се занимаваше с филмовата адаптация на романа, накрая капитулира пред пропорциите на мега-проекта.



"Лудият", който се е заел с "невъзможната" задача е новозеландския режисьор Питър Джаксън (40), който е заклет фен на "Властелинът на пръстените". Във филмографията му фигурират доста противоречиви заглавия – от една страна, претенциозни филми като "Божествени създания", а от друга – невъобразим траш, второразредни B-филми като напр. Meet the Feebles, който представлява извратен вариант на Мъпет шоуто, в което куклите са зависими от дрога, врещящи изроди и убийци.

Само съставянето на сценария е отнело на Питър Джаксън и сътрудниците му Фран Уолш и Филипа Бойен около три години. За първа част, "Задругата на пръстена", те обръщат изключително внимание на пищните описания на герои и местности, надявайки се да създадат една осезаема, вибрираща от живот картина, която да въвлече зрителите в най-епичното приключение.

Първоначалният скептицизъм на толкинистите и опасенията, че Питър Джаксън е превърнал "Властелинът" в едноизмерен батален епос, се оказаха напълно неоснователни. "Задругата на пръстена" започва с грандиозно 10 минутно интро, което ви въвежда старателно в събитията, нещо, което в други филми се прави с 5 реда бързо изчезващ от погледа ви текст. Следващият половин час разсейва всякакви съмнения – Питър Джаксън е отделил достатъчно време, за да ви представи на спокойствие героите и живота в Хобитово, където тъкмо се празнува 111-ия рожден ден на Билбо Бегинс. Все пак не очаквайте, че за три часа време ще намерите всички познати герои и събития от книгата, това наистина би било невъзможно (Том Бомбадил е станал жертва на ножицата). Според мен обаче Джаксън е постигнал внушителен баланс, що се отнася до смисленото адаптиране на книгата на големия екран, постижение, което се дължи на голямата му страст към романа, на магарешкото му упорство и на дългого-



дишните усилия на внушителния екип от супер-професионалисти.

Питър Джаксън е прекарал близо седем години с този проект, за цели две години е "заточил" стотици артисти и статисти на един остров в Нова Зеландия и при полувоенни условия е заснел с тях наведнъж цялата трилогия ("Двете кули" ще видим другата Коледа, а "Завръщането на краля" по същото време през 2003 г.).

Едва ли можете да си представите какво бойно поле е била Нова Зеландия по време на снимките. За известно време почти цялата страна била ангажирана с благородната кауза, били прокарани допълнителни пътища, залесени цели местности и набавени 6000 коня. През цялото време се появил един-единствен протест от парламента и той бил свързан с това, че НЗ все пак трябва да бъде боеспособна по време на снимките (цялата армия участвала в масовките) :) Маорите (които сигурно са играли орки без да се налага да бъдат гримирани), останали толкова доволни, че помолили целия екип да се премести завинаги там. В средата на декември, когато беше световната премиера на "Задругата на пръстена", столицата Уелингтън дори е била преименувана за кратко Средна земя, барабар със съответните табелки.

За 18 месеца актьорите се научават да се бият с мечове (обучавани са от Боб Андерсън, който е бил отговорен за хореографията на бойните сцени в "Междузвездни войни"), да катерят стръмни планински масиви, да управляват кану и, разбира се, да говорят древни езици, като например елфически. Носели се слухове, че Виго Мортенсен, така се вживял в ролята си, че не свалял окъсаните парцали на Арагорн и спял в гората.

Саундтракът към филма е задължителен не само за феновете, но и за всички меломани с изтънчен музикален вкус. Песните са композирани от стария майстор Хауърд Шор (последната му работа е върху саундтрака на "Прецакването"), а допълнителен бонус за ценителите е участието на неповторимата ангелогласна Enya.

The Cast

Ролята на Фродо Бегинс (или Торбинс според великолепния български превод) – ранимият и крехък, но непоколебим хобит, на чиито плещи лежи отговорността за унищожаването на пръстена и съответно съдбата на Средна земя – е поверена на



ЕлайджаУуд. Макар и едва 20 годишен, този млад актьор вече има завиден опит в седмото изкуство, като негови предишни изяви включват "Ледената буря" на Анг Лий и "Факултета" на Робърт Родригез. Елайджа казва в едно интервю "Аз съм Фродо" – уверявам ви, че ще му повярвате след като гледате филма.

В ролята на Билбо Бегинс, възрастният братовчед на Фродо, който му дава вълшебния пръстен на Ам-Гъл е Йън Холм, класически английски актьор от старата школа.

Големият театрален и филмов актьор Йън МакКельн (последно го гледахме като Магнето в X-Men) се въплъщава в мъдрия и леко непохватен Гандалф, а друг култов олдтаймер – Кристофър Лий (познат на дъртите кинаджии от Дракула) приема образа на Саруман.



Интересна роля е поверена и на харизматичния американец от датски произход Виго Мортенсен ("Портрет на една дама", "Перфектно убийство"), който успява перфектно да се вживее в ролята си на кралят в изгнание Арагорн. Англичанинът Шон Бийн („Ронин", „Анна Каренина", „Златното око") пък е гордият воин Боромир, разкъсван от желанието да си присвои пръстена, за да помогне на хората. Симпатичното и могъщо джудже Гимли, размахващо двуостра брадва е пресъздадено от Джон Рис-Дейвис, който всички помнят основно от една друга трилогия – "Индиана Джоунс". Интересен е персонажът на елфският крал Елронд, изигран от Хюго Уийвинг, който помним като лошия агент Смит от "Матрицата" (само не си го представяйте в черен костюм, докато гледате "Властелинът" :)

Арвен и "женския въпрос" във "Властелинът на пръстените"

Винаги е имало злонамерени критици, според които книгата е просто един лишен от всякаква романтика "следотърсачески епос", в който на фона на легиони от мъжки герои има само седем постни женски персонажа, на които при това липсва сила и дълбочина. Може би поради тази причина Питър Джаксън е обърнал специално внимание в историята и на елфката Арвен, която в книгата има незначителна роля и се появява основно в трета част, макар и да е споменавана по-рано. Джаксън се аргументира с факта, че ролята ѝ е ключова за съдбата и мотивацията на Арагорн, а освен това е трудно да се показва един влюбен мъж без публиката да вижда обекта на желанията му – поради тази причина е включена измислената сцена на моста между Арвен и Арагорн.

Аз лично не разбирам напълно защо феновете на Толкин вдигат такава врява по този въпрос – появата на Арвен по никакъв начин не накърнява достойнствата на филма, нито по същество променя нещо от книгата, а освен това имаме възможността да се насладим на неповторимото присъствие на нежната и ефирна Лив Тайлър ("Армагедон", "Откраднатата красота" на Бертолучи).

Във филма има и една друга ключова женска роля – господарката на Лотлориен Галадриел, която е изпълнена от може би най-добрата актриса в Холивуд – изящната, грациозна и искряща Кейт Бланшет ("Елизабет"), която придава на героинята си не само красота, но и необходимото излъчване за древна сила и мъдрост. Бланшет за ролята си: "Най-сетне се сбъдна мечтата ми да се сдобия със заострени елфски ушички".

Какво повече да ви кажа. От днес нататък аз гордо се обявявам за хобит. След като бил завършен "Властелинът на пръстените" филмовият екип започнал да нарича така и Питър Джаксън. Той приел с усмивка шегата, но все пак добавил, че след изтощителните снимки напълно симпатизира на хобитското съществуване и особено на онези части свързани с доброто ядене, хубавото пийване, качествения тютюн и уюта на камината.





Емулатори на PlayStation

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Знам за какво си мечтаете. И аз си мечтая за абсолютно същото – за един сочен PlayStation 2-емулатор, с който да си подкарам Grand Theft Auto 3, Silent Hill 2 или Onimusha: Warlords и да забравя, че имам компютър. :) За съжаление, тази мечта на първо време ще си остане просто химера, затова съм принуден да ви представя емулаторите за "дъртия" PlayStation, който макар и попрестарял, може да се похвали с няколко интересни заглавия, някои от които така и не излязоха за PC (напр. Castlevania, Tenchu Stealth Assassins или WWF Warzone).

В близкото минало, когато PSX беше най-популярната конзола на пазара, някои от вас сигурно помнят какъв медиен шум се вдигна около излизането на bleem!, който позволяваше да играете плейстейшънски хитове на домашния си компютър. Този емулатор предизвика малка революция, след него емулацията като цяло преживя истински бум. Всичко това, разбира се, не беше по вкуса на джапонерките от Sony, които се почувстваха засегнати, че еретиците (притежателите на PC-та) ще могат да играят безценните им игри, без да купуват скъпоценната им конзола и съответно взеха решение да унищожат "Прометей" с всички възможни средства. Последвалата история ви е ясна: безкрайни съдебни разпри, които продължиха толкова дълго, че отегчиха до смърт всички. След като нещата се поуталожиха малко, избухна нов скандал, този път около малката компанийка Connectix, която бе създала за Mac (по-късно и за PC) емулатор на PlayStation, наречен Virtual Game Station. Този път Sony извадиха голямата секира и предприеха брутален, но смразяващо ефективен ход – вместо да се церемонят много-много с подбиващите бизнеса им ренегати от Connectix, те просто ги купиха и след това ги закриха – гадно, но пък "typically Sony".

VIRTUAL GAME STATION

■ VGS ви позволява да си пускате почти всички PSX-игри (над 200 заглавия), но за съжаление не поддържа хардуерно ускорение. Софтуерният режим (какъвто е в стандартния PlayStation) е почти непоносим по днешните стандарти - пикселите просто "режат" очите ви.

BLEEM!

■ След като bleem! се превърна в платено удоволствие (около 20 долара) качеството на емулацията значително се подобри (сега bleem! поддържа около 80% от всички PSX-игри). Този емулатор обаче има едно решително преимущество пред всички останали програми, които възпроизвеждат PSX: той използва напълно възможностите на 3D-картите ви и ви позволява да пускате игрите в различни разделителни способности. Едва ли е нужно да ви обяснявам каква е разликата в качеството между един телевизор (320x240) и софтуерен режим срещу хардуерно ускорената версия на компютъра.











Duke Nukem
Planet of the Babes

Planet of the Babes е продължението на плейстейшънския хит – Duke Nukem: Time to Kill под надслова: един мъж, една мисия, един милион мацки за спасяване. Историята накратко – цялото мъжко население на земята е заличено от извънземни инвазори (прасетата, кой друг) и единствените, които са оставени живи, са най-готините гаджета на планетата. След като пришълците приключват с "мръсната работа", се оттеглят в своята новопостроена станция "Бърлогата на порока", където се отдават на плътски удоволствия и "свинщини" с поробените женички. Все пак има една малка част от поробените мацки, които на са останали със скръстени... крака и успяват да избягат, основавайки т.нар. Unified Babe Resistance (UBR) – специален футуристичен отряд от амазонки. Дюк е единственият мъж (съвсем буквално), който може да доведе каузата им до успешен завършек. Под мотото "kick alien butt and repopulate the Earth":) грамадният блондин за пореден път спасява земята.

Играта е отвратителен Tomb Raider-клонинг (играе се от трето лице) със скачане, катерене и тъпеене, който няма абсолютно нищо общо с PC-оригинала, тъй като е разработван от съвсем друга фирма (никой така и не би повярвал, че 3D Realms ще петнят името си с подобна боза). Единственото стойностно нещо са тъпанарските коментари на Дюка, позлатеният му пистолет, който напомня за оръжията на Кастор Трой (Ник Кейдж) в "Лице назаем" на Джон Ву, нелошото въвеждащо филмче с едрогърдестите хубавици и размазващото парче на Static X, които у нас се радват на завидна популярност.



Компютърните озвучителни системи

(или как да накараме съседите да ни мразят)



Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Играем игри. Понякога денонощно. Харчим луди пари за видеокарти, процесори, памет и т.н.. Но сякаш често забравяме каква огромна роля играе доброто озвучаване. Независимо дали ще ѝ се наложи да пресъздаде смразяващ кръвта звуково-музикален фон в някоя хорор игра, оглушителни експлозии в зрелищен екшън или просто тежките рифове от китарите на любимата ви група, добрата озвучителна система би превърнала всеки компютър в истински център за развлечения. Обратното също е в сила – тенекиеният звук може да изпили нервите ви и да превърне удоволствието от гореизброените ситуации в ядно раздразнение. Точна рецепта за добър звук няма, но ви трябват поне три неща – добра звукова карта, добри колонки и добро подреждане на последните. Избирането на първия елемент – звуковата карта – е най-лесното в процедурата, тъй като картите на Creative (Live и Audigy) са монополисти на пазара и предлагат изключително добро качество и богати възможности. След това ще трябва да изберете и типа на озвучителната система. Ето основните разновидности:

Слушалки

Може би един от най-добрите, пък и най-евтини начини да се насладите на истински качествен звук, при това без да будите съседите. Трябва само да изберете добър модел слушалки, от тези, които обгръщат цялото ухо. Предимствата на хубавите слушалки са, че възпроизвеждат качествено звуци от широк спектър честоти, без да притесняват околните и са подходящи за всякакви приложения. Недостатъкът им е, че може да ги ползва само един човек и че басите не ритат в гърдите.



Класическа стерео система с две колонки

Този тип озвучителна система е най-старият и изпитан метод за слушане на музика и блести най-ярко именно при такива приложения. За съжаление компютърните колонки леко изостават в тази категория и за истински добър звук ще ви трябват качествени маркови колони в комбинация с читав усилвател. Недостатък – липсва усещането за пълно потапяне при гледане на филми и геймене, характерно за съраунд системите.

Surround системи

Истински триизмерен звук, обезпечен от поне четири на брой колонки. Най-често се среща във 5.1 конфигурация, която (както подсказва името ѝ) включва пет сателитни колонки (предни лява и дясна, задни лява и дясна и централна) плюс един субвуфер. Съществуват още варианти без централна колонка и/или без бас. Основното предназначение на тези системи е гледането на филми, макар че вършат отлична работа и при игрите, а пък и просвирването на музика е на приемливо ниво. Недостатък – висока цена.

Марки и модели има твърде много, за да ги описвам в настоящата статия, но в повечето случаи важи познатия принцип – не купувайте жълти марки, а когато си харесате нещо, непременно поискайте да го "преслушате" обстойно преди да дадете парите. Избирайте според нуждите си – например някои марки колонки звучат по-добре при даден стил музика от други. След покупката идва момента на подреждането на озвучителните тела около работното ви пространство. Идеалният вариант е всички колонки да са на нивото на главата ви и да са разположени в ъглите на въображаем квадрат, в чиито център да стоите вие, или пък ако имате само две колони, да ги сложите от двете страни на монитора на еднакво разстояние от него, както и на еднакво разстояние до вас, като разстоянието между двете да бъде малко по-малко от това от главата ви до монитора (при положение че колонките са на нивото на равнината на екрана на монитора). Всички колонки трябва да са насочени към вас за оптимално възприемане на звука. Разположението на субвуфера зависи от предпочитанията ви. Слагането му на пода в някой ъгъл на стаята усилва басите поради повечето налични плоскости, от които звукът да се отрази и усили, но в зависимост от вкусовете ви това може да го направи твърде бумтящ, при което ще е по-добре да го сложите на някое по-открито място. Изпробвайте няколко варианта и се спрете на този, който най-много ви допада като звучене. Интериорът на стаята също играе огромна роля в определянето на качеството на възпроизвеждания звук. Идеалният вариант е



стените да са покрити с кори от яйца, подът да е поне с мокет,

да има плътни пердета и меки мебели, които да поглъщат звука и да предотвратяват кънтене. Добре де, да зарежем корите от яйца, но поне се погрижете стаята да не е с под от плочки, голи стени и без никакви мебели. Няма да съжалявате. Последно, но не и по важност – не забравяйте да си поиграете с хардуерните и софтуерни настройки на звука от типа на еквалайзери, връзки по колонките и т.н. Почти винаги имат голямо значение за пълното удовлетворяването на вкусовете на собственика.

Apache Buffalo BL-1500 5.1 speakers

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 8.5 вата реална мощност на всеки от петте канала
- 16 вата реална мощност на субвуфера
- 0.3% нелинейни изкривявания
- Тегло: 10,5 кг.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Григор Стоичков
grigorbg@mail.bg

Apache (www.apache-micro.com) е американска фирма, известна главно с модемите и мрежовото си оборудване. Никой не би предположил, че се занимава и с правене на компютърни озвучителни системи. Това я поставя в нещо като изолация и неизвестност на фона на популярността на Creative и TEAC системите, например. Но разглежданите в настоящия тест колонки доказват, че Apache има какво да покаже на почитателите на добрия звук, и че може да бъде повече от достойна конкуренция на по-популярните и качествени марки компютърни колонки. Първата среща със системата е в състояние да попари ентусиазма на купувача – външният вид на опаковката, представляваща най-прост и неукрасен по никакъв начин кашон, изобщо не подсказва какво бижу се крие в нея. Ръководството, небрежно завряно на дъното на въпросната кутия има още по-окаян вид – цифром и словом 2 (два) листа обикновена хартия формат А4, с напечатани върху тях сякаш с евтин принтер минимални инструкции за употреба, които любезно предупреждават да не увеличавате звука докрай, за да няма изкривявания. Имайки това в предвид, пристъпихме към сглобяването на системата. Основният модул е субвуферът, който е доста голям по размери и е изграден около 5.25-инчов говорител. В неговия дървен корпус се намира и усилвателят, който според спецификациите предоставя по 8.5-вата реална мощност за всеки сателит плюс още 16 вата на баса. Кабелите за колонките от страната на суб-а са с конектори, а от другата двете жици са заголени, засукани и калайдисани (за да не се разплитат) и се захапват от съответните щипки на сателитите. Дължината на кабелите за предните говорители е около 2 метра, което е достатъчно за повечето ситуации, а пък задните бяха твърде дълги, за да ги размотаем напълно, камо ли да ги измерим. От системата към звуковата карта (в нашия случай SB Live!) отиват три кабела – за преден и заден канал, както и за баса.

В графа кабели всичко би било перфектно,

ако не беше американският тип щепсел за захранването. Не че е голям проблем, адаптери се продават и не са скъпи, а пък ако ви се занимава, бихте могли да смените самия щепсел, който е разглобяем и позволява лесна подмяна. Ние обаче нямахме преходник, нито свободен нормален щепсел и се наложи да действаме по метода с жиците и изолирбанда (don't try this at home:)). Както и да е, пристъпихме към тестването. На корпуса на субвуфера има три потенциометъра – за сила на звука, за ниво на басите, и един, който явно контролира баланса между предните и задни канали. Завъртяхме Volume-то на макс, басите също, балансът го настроихме по слух и след това извършвахме настройките на силата на звука от софтуера на Live!-а, чиито плъзгачи за нивото на басите и високите честоти през повечето време бяха оставени на нормалното, средно положение (50%). Започнахме тестовете с набор MP3-ки с тестови звуци от THX (www.thx.com). При тях системата се представи отлично, изкарвайки ясен и чист звук без изкривявания при почти всички нива на Volume-то. Единствено при 100% сила на звука и издут докрай бас понякога се долавяше леко гъргорене от субвуфера, което не би трябвало да го има. При просвирване на MP3-ката с T-Rex теста тътенът започваше да се чува малко къснично, което значи, че системата проспива ултра-ниските честоти, но така е по-добре от колкото да бълва акустична помия на тяхно място, както правят по-евтините колонки. При музикалните тестове си пролича, че при по-голяма сила на звука (над 50%) сателитите стават осезаемо по-грръмки от баса, който малко се губи в какафонията и не успява да създаде достатъчно топъл и плътен звук. Системата се оказа най-подходяща за музикални стиловс, разчитащи предимно на ясно изразен пулсиращ бас, защото той сам по себе си е много добър, стига да не му се пречка какафония от средно– и високочестотни звуци. При някои песни (предимно рок/метъл) обаче се случваше точно това и мекотата и плътността на звука често се губеха. Макар и тестовете на THX да са филмово-ориентирани, решихме да пуснем и някой друг реален филм, който да затвърди мнението ни за Apache системата. Така и стана, тя осигуряваше всичко необходимо за любителите на домашното кино – пространствен звук, говор, излизащ единствено от централната колонка, както и разтърсващи басове в екшън-сцените. Като финал на това ревю мога само да уточня примамливата цена на системата от $110, срещу която получавате почти идеален за домашна употреба комплект от пет колонки плюс субвуфер, предлагащ също, че и по-добро качество от това на популярния у нас Creative DTT2200. Специални благодарности трябва да бъдат изказани към фирма Перси, която любезно предостави системата за тестване.

Препоръчва се за:
- гледане на филми
- игри
- не особено силна музика с приглушени средни и високи честоти

Не се препоръчва за:
- претенциозни меломани-рокаджии, които искат да слушат качествена музика силно.

Нови мобилни телефони от Nokia



Традиция и иновации от Финландия

Едва ли името Nokia се нуждае от каквото и да е било представяне. Поредната нова серия GSM апарати на финландския производител за пореден път показва защо тази марка е синоним за качество, авангарден дизайн и технологично съвършенство.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Най-ниският клас мобилни телефони на Nokia претърпя своята естествена еволюция и актуалното ниво, изразено в най-новия модел 3350, показва, че това, което се разбира под "нисък клас" сега, разполага с възможности, надхвърлящи тези на някои по-скъпи апарати отпреди година. 3350 продължава добрата традиция в серията, като я обогатява с интересни промени както във външния вид, така и по отношение на функционалността. Лицевият и задният панел се сменят съвсем лесно и се предлагат в различни цветове. Размерите на новата Nokia са 113,7x48,8x22,8 мм, а теглото е 108 грама. С по-мощната Li-Ion батерия 3350 издържа до 260 часа в режим на готовност и позволява до 5 часа време за разговор. Сред нововъведенията могат също да се споменат новият редактор за картинки, който позволява да създавате свои Picture Messages и Profile Logos. Телефонът разполага с три нови игри. Това са Dance2Music, Link5 и Magic Draw.

След известна пауза серия "5" на Nokia се сдоби с два изключително интересни представителя. Странният 5510 (представен в 15-ти брой на PC Club) беше последван от дългоочакваният 5210. Този апарат е ориентиран към по-младите потребители. Затова той представлява добър баланс между възможности и цена. Размерите му са 105,5x47,5x22,5 мм при сравнително ниското тегло от 92 грама. В телефонния указател на 5210 може да запаметите 250 номера, а в зависимост от SIM картата може да добавите още толкова. Апаратът позволява изпращането и получаването на SMS-и с дължина до 459 знака в едно съобщение или около три пъти повече от стандартното. Сред допълнителните опции е редно да се отбележат различните варианти за бързо набиране и гласовият набор, който доскоро беше привилегия предимно на скъпите GSM-и. Интерес предизвикват и някои забавни функции като китайския лунен календар, графичния редактор, термометъра и петте игри – Snake II, Space Impact, Bantumi, Bumper и Pairs II.

Nokia не пропусна да предложи актуален модел и в своята шеста серия. Новият представител носи пореден номер 6510. Апаратът се отличава от своите предшественици с намалените си размери (97x43x20 мм) и тегло (84 грама). Сериозни промени са настъпили и по отношение на дизайна. Като възможности

6510 е един от най-добрите представители в своя клас

Неговият указател побира до 500 имена, като към всяко от тях могат да се прибавят до три номера и допълнителен текст. В календара му можете да отбележите до 500 събития в зависимост от останалата свободна памет. Писането на кратки съобщения е значително облекчено с T9 системата, която поддържа 10 различни езика.



7650 е една крачка напред в бъдещето.



Nokia 6510 разполага и с FM радио.



5210 е ориентиран към младите хора.

6510 разполага и с FM радио, което противно на очакванията е сравнително икономично по отношение разхода на енергия.

Може би един от най-интересните продукти на Nokia е авангардният Smartphone, наречен простичко 7650. В интерес на истината този апарат трудно може да бъде наречен телефон. Той обединява в себе си комуникативността на GSM и възможностите на PDA, а когато към това прибавим и вградената дигитална камера става ясно, че финландският производител предлага на потребителя наистина уникално устройство. 7650 разполага с голям, пълноцветен дисплей. Управлението на апарата е повече от удобно. Причината за това е както в операционната система Symbian (използвана в Nokia 9210 – Communicator, PSION и други), така и в ергономичния 5-посочен джойстик. Динамичната памет на 7650 е 4 MB. Тъй като Symbian OS е отворена система, потребителят може да се възползва от многобройните приложения, създадени за тази платформа. С помощта на 7650 няма никакъв проблем да се работи с електронна поща, защото апаратът има поддръжка за SMTP, POP3 и IMAP4. Размерите (114x56x26 мм) и теглото (154 грама) на този «телефон» са сравнително големи, но с оглед на невероятните му възможности са напълно приемливи дори за най-заклетите почитатели на миниатюризацията. Редно е да се отбележи, че 7650 е съоръжен с възможности за инфрачервена комуникация, Bluetooth и е в състояние да работи в HSCSD и GPRS мрежи.

PhotoClip

Видеокамера, цифров фотоапарат, MP3-плейър и диктофон събрани на едно място

Искате ли да имате портативен MP3 плейър? А цифров фотоапарат и видеокамера? Елементарната сметка показва, че дори да изберете възможно най-евтините устройства, при всяко положение ще трябва да се бръкнете дълбоко и да приготвите за целта няколкостотин долара. PhotoClip предлага всичко това на цена, която определено си заслужава.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



Всички контролни бутони са разположени на задния панел.

Конкуренцията в света на високите технологии достигна нива, при които оцеляването изисква както солидни финансови ресурси, така също новаторско мислене и печеливши идеи. Особено радващ е фактът, че независимо от икономическото състояние на нашата държава, все още има български фирми, които са в състояние да произвеждат качествена продукция, с добри конкурентни възможности на световния пазар. Един от сполучливите примери в това отношение е компанията Daisy Technology. След повече от приличните, сравнително евтини MP3 плейъри Diva и MusicPen, на пазара се появи PhotoClip (http://myphotoclip.com). Продуктът на Daisy Technology е уникален по своя замисъл и изпълнение. Идеята на производителя да съчетае в едно цифров фотоапарат, видеокамера, web-камера, дигитален аудиоплейър и диктофон е повече от интригуваща. Особено вълнуваща е цената на PhotoClip. Това любопитно хибридно устройство се предлага от производителя за $129. За тези пари все пак не бива да очаквате професионално качество.



PhotoClip – поглед отпред.

Възможностите на PhotoClip са изключително разнообразни, но са в рамките на ниския клас. Това важи с пълна сила за функционалността му като дигитален фотоапарат. Оптиката му е сходна с използваната в масовите евтини фотоапарати. Визьорът е напълно стандартен, а намиращият се на задния панел LCD дисплей има чисто информативни функции (ниво на батерията, активна функция, ID3 tag-ове, статус на паметта и други). Резолюциите, при които можете да правите снимки са 640x480 или 1280x960. Полученото изображение е в JPG формат, като е възможно да се регулира степента на компресия. Интересна е възможността да добавяте гласов коментар към снимките, които сте направили. За съжаление, ако желаете да видите какъв е резултатът от вашите фотографски опити, ще трябва да свържете PhotoClip към персонален компютър. Тази връзка се осъществява с помощта на USB интерфейс, като при по-новите версии на Windows (Me, 2000 или XP) не е нужно да бъдат инсталирани никакви драйвери. PhotoClip се разпознава като подвижно дисково устройство и прехвърлянето на файловете се извършва абсолютно елементарно. Апаратът се захранва от две стандартни алкални батерии от 1,5 V, които според данните на производителя осигуряват достатъчна енергия за около 500 снимки. PhotoClip разполага с вградена светкавица, работеща в два режима – автоматичен и ръчен. Вградената памет варира между 16 и 64 MB в зависимост от модификацията. Като допълнителна памет се използват Compact Flash карти. Размерите на PhotoClip са 92x34x65 милиметра, а теглото е под 100 грама. Устройството може да се включи и към телевизор, като за целта е предвиден TV-out (PAL/NTSC). С помощта на PhotoClip не е проблем да бъдат създадени видеоклипове в AVI формат. Те обаче са с доста ниска резолюция (160x112 или 320x240) и времетраенето им е в пряка зависимост от количеството свободна памет, която имате на разположение. Апаратът изпълнява ролята и на пълноценна web-камера.

Аудио възможностите на PhotoClip са напълно достатъчни за масовия потребител. Устройството

може да се използва като стандартен MP3 плейър

За съжаление аудиокомпресия в други формати не се поддържа. Плейърът разполага с 5 фиксирани позиции на еквалайзера – rock, jazz, pop, vocal и flat. Тъй като апаратът е с вградени високоговорител и микрофон, той върши перфектна работа и като диктофон, създаващ WAV файлове (четири минути запис заемат 1 MB). Като допълнителна екстра, която значително облекчава употребата му, може да се спомене функцията за гласова активация на диктофона.

Hardware news

Sound Blaster Extigy



Всъщност като технология този нов продукт на Creative не е кой знае колко по-различен от стандартните Audigy карти. Неговата особеност е, че вместо в някой PCI слот, той си седи мирно и кротко на бюрото до монитора ви (примерно). Връзката с компютъра се осъществява чрез USB интерфейса. Целта на инженерите е била да предоставят по-удобен достъп до всички възможни конектори на Audigy, които са си доста, както и да предложи поподходящо място за потенциометрите за управляване на силата на звука. Това става за сметка на допълнителните софтуерни усложнения и зависимостта на SoundBlaster-а от USB интерейса. Но въпреки това ми се струва удобно да имам всички жакове и вътрки за звука под ръка.

Какво представлява Hyperthreading?

Това е новообявена от Intel технология, която ще позволи на единичните процесори да се възползват до известна степен от предимствата на мултипроцесорните системи. Нека първо си припомним как се осъществява работата с различни приложения едновременно (multitasking-ът) при еднопроцесорни системи. При тях процесорното време се разпределя между програмите и те се изчакват и редуват една с друга, за да използват изчислителните му мощности. Това изчакване е невидимо за потребителя, но въпреки това на практика процесорът във всеки даден един момент прави изчисления само по едно приложение. Няколкото процесора в SMP системите могат да се справят с повече от един изчислителен поток едновременно. Hyperthreading-ът ще позволи и на "самотните" процесори да правят това и макар и като начало да бъде въведен само в сървърните процесори на Intel, през 2003 г. се очаква да се появи и при обикновените процесори на Intel и да им позволи да имат с около 30% по-голяма производителност в ситуации с повече от един изчислителен процес едновременно.

VIA зарязва QBM



Преди време съобщихме за намеренията на VIA да реализира поддръжка на QBM памети в следващия си чипсет за Pentium 4. Тази нова технология позволяваше четворно увеличение на пропускателната способност на паметта, но изглежда VIA са си променили мнението относно алтернативните стандарти (какъвто е QBM) и според последната информация имат намерение да реализират подобрение в бързодействието на подсистемата на паметта в продуктите си чрез поддръжка на двуканална DDR памет. Така новият чипсет, наречен P4X600, ще използва съвсем обикновени модули PC266/333 DDR памет. Пиковата пропускателна способност ще бъде 5.3 GB/s. За сравнение, Intel-ските решения предлагат 3.2/4.2 GB/s в зависимост от това дали се използва 100 или 133 шина, и дори все още неизлезлият Tehama-E няма да надскочи тези цифри. Има информация, че и Intel планират чипсет с поддръжка на двуканална DDR, така че изглежда предстои интересна битка между двете фирми. P4X600 се очаква през втората четвърт на тази година, а пък неизвестният засега чипсет на Intel – през третата.

GeForce 4 през февруари

Новината за предстоящото през февруари обявяване на новия графичен чип на NVIDIA не изненада почти никого, тъй като от доста време се знаеше, че усилено се работи по чипове с названията NV25 и NV17. Последният вече видя бял свят под формата на чип за преносими компютри с тактова честота на ядрото 250 MHz. Премиерата в началото на февруари ще го представи в друга, desktop PC-ориентирана светлина. За същинския GeForce 4 се носят доста слухове, например че ще има 6 рендериращи конвейера, вместо 4-те на GF3, по-добри Antialiasing възможности, както и неминуемото увеличение в работната честота на чипа и паметта. Появиха се логата на различни версии на двата чипа, наречени Ti 4600 и Ti 4400 (с NV25 ядро) и Ti 460, Ti 440 и Ti 420 (с NV17), но не е ясно дали са истински, на мен лично тази купчина от вариации на двата чипа ми се струва леко подозрителна. Засега официалната дата е 5 февруари, ако не бъде преместена твърде напред във времето, в следващия брой ще можем да ви представим най-подробно спецификациите и особеностите на новите продукти на NVIDIA.

NVIDIA nForce 415-D

След не особено успешната премиера на предишните версии на nForce – 420 и 220 NVIDIA са решили да променят, но не и да прекратят подхода си към системните чипсети. Новото им отроче е идентично с nForce 420 и включва всичките му екстри като два канала за DDR памет, HyperTransport връзка между мостовете, DASP и т.н., но няма вграждания в 420 GeForce 2 MX видеоконтролер, който заемаше половината площ на северния мост и носеше голяма част от вината за високата цена на чипсета. 415-D обаче няма да страда от този недостатък и би трябвало дъната с него да се продават на доста по-приемливи цени. Освен това новият чипсет няма да страда от увеличен брак поради дефекти в големия по площ вграден видеоконтролер.

Бъг в AMD 760 MPX



AMD официално си признаха за грешка в излезлия наскоро чипсет за мултипроцесорни системи. Проблемът се изразява в недобре функциониращо USB при някои системи и макар и AMD да уверяват, че се среща рядко, явно е достатъчно сериозен, за да накара производителите на дънни платки да забавят продукцията си, базирана на въпросния чипсет. Някои производители обаче не искат да чакат, например Asus предлагат своето 760 MPX дъно, A7M266-D, в комплект с отделен USB 2.0 контролер, изграден около чип на NEC. Тази конфузна ситуация е поредното потвърждение на тенденцията AMD да не успяват да направят хитов многопроцесорен чипсет за иначе страхотните си процесори. Предишният AMD 760 MP не поддържаше жизненоважна за този тип продукти екстра, каквато е поддръжката на 66 MHz/64-битови PCI слотове. Платките с 760 MPX пък освен въпросния бъг имат и една доста височка цена, която по никакъв начин не допринася за популярността на AMD платформата при мултипроцесорните системи.

750 мегахерцови DDR чипове

Hynix наскоро обявиха, че са направили 2.76-наносекундни чипове памет, правени по 0.16-микронна технология, които могат да работят при 750 MHz и са предназначени за графични карти. Показаните пред света първи пробни серии чипове ще бъдат последвани от масово произвежданите такива през първото тримесечие на тази година, което значи, че малко по-късно може и да видим видеокарти, оборудвани с тази наистина адски бърза памет.

За двупроцесорните AMD платформи...

Наскоро се появиха слухове, че AMD ще подреже крилцата на обикновените Athlon-и и Duron-и, които до момента по никакъв начин не се отличаваха от уж направените специално за целта Athlon MP процесори, и най-невъзмутимо си работеха в двупроцесорни конфигурации. Това не остана скрито от потребителите и в резултат явно продажбите на Athlon MP са паднали жестоко. В последствие AMD явно са се усетили и имат намерение с преминаването към 0.13-микронен процес между другото да поокастрят възможностите на "обикновените" си процесори. Така че ще ви препоръчам, ако имате намерение да правите двупроцесорна AMD-базирана система, да не чакате новите Athlon-и и Duron-и, съответно с Thoroughbred и Appaloosa ядра. Също така имайте предвид и факта, че AMD премахнаха Duron MP процесорите (които вече трябваше да са се появили) от плановете си.

AMD процесори "made by UMC"?

По специализираните сайтове се появи информация, засягаща сътрудничеството между AMD и производителя на чипове UMC, и по-специално възможността UMC да произвеждат Duron процесорите или поне част от тях. Фабриките на AMD вече работят при почти максимално натоварване и не са достатъчни за задоволяването на нуждите на пазара, като освен това през тази година компанията има намерение да преоборудва тексаската си Fab 25 за производство на Flash памети, а пък дрезденската Fab 30 вече произвежда всички Athlon процесори и няма да може да поеме цялото допълнителното натоварване. Инсталирането на оборудване за производство на процесори по 0.13-микронна технология в дрезденската фабрика още повече усложнява нещата. UMC вече са произвеждали чипове за AMD, а именно част от 760 чипсетите, и към средата на тази година се очаква също да се оборудват с 0.13-микронна производствена поточна линия, която ще позволи на AMD да поръчват при UMC 0.13-микронни Duron процесори, които трябва да бъдат пуснати през третото тримесечие на тази година.

Страниците са подготвени със съдействието на hardwareBG.com

WinOnCD 5

Новата версия на популярната програма за запис на CD вече е съвместима с Windows XP

■ Roxio ■ www.roxio.de ■ P200, 32 RAM, CD Recorder ■ 1 CD

WinOnCD от години е един от най-добрите универсални пакети за запис на CD. В духа на новото време германската компания Roxio пусна нова версия, която най-накрая реши проблемите на феновете на програмата, които работят по Windows XP.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Поредното издание на WinOnCD е номер 5. Това на пръв поглед звучи объркващо, защото предишната версия беше 3.8, но явно от Roxio са решили да прескочат въобще 4-ката като цифра, за да изравнят номерата на версиите с другия им показен продукт – EasyCD Creator. Това обаче е по-скоро за любителите на статистиката. Много по-важно е какво ново ни очаква като функции.

Веднага след инсталацията и първия старт на WinOnCD 5 на очи се набива

новият изключително шарен интерфейс

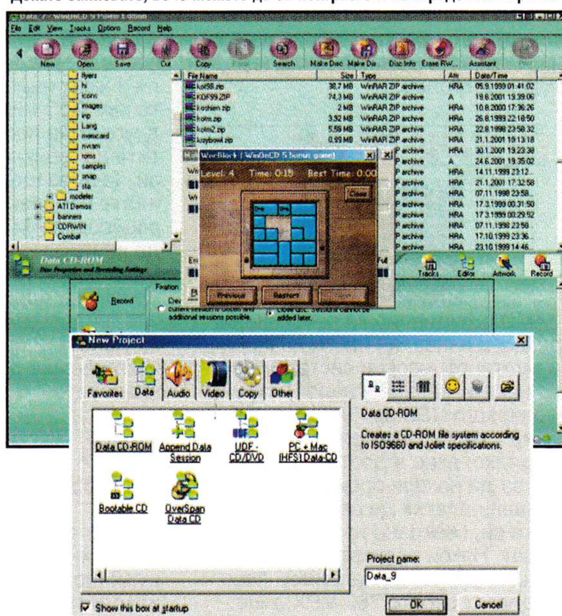
Той е направен ефектно, а отделните иконки дори сменят цвета си като преминете с мишката над тях. Всичко е издържано в духа на Windows XP. Именно новата операционна система на Microsoft е и основната причина за появата на тази версия на продукта. Както е известно, инсталацията на всички предишни версии под XP водеше до едно много неприятно съобщение и препратка към сайта на Roxio за изтегляне на нови драйвери, каквито там естествено няма. Сега всичко вече е наред и WinOnCD 5 си работи като слънце под новия Windows. Друга интересна новост е специалният Roxio Video Player. Той сам по себе си не е нищо особено, но като записвате видеодискове, програмата ви предлага да го качи заедно с файловете и да направи подходящ autoplay, така че още при вкарването на диска в CD-ROM устройството филмът да тръгне направо. Така човекът, на когото давате диска с филма няма опасност после да ви се обажда по телефона и да ви пита как, по дяволите, може да си пусне примерно файл с разширение dat:). Новости има и на тема музикални дискове. От Roxio изцяло са преработили интерфейса и сега правенето на дискове с любимите ви MP3-ки или пък конвертирането им в обикновени Redbook Audio CD е още по-комфортно и не би трябвало да затрудни дори абсолютни новаци. Много маниашка е функцията, която ви позволява да си направите примерно диск с MP3-ки, който освен това има меню в HTML формат. Така не е никакъв проблем

към всяка песен да прикрепите снимка на изпълнителя, текст на парчето или каквото ви хрумне

Всичко това се отваря после автоматично в Internet Explorer, откъдето можете да стартирате и отделните песни. Приложеният редактор на звукови файлове също е подобрен. Вярно е, че той не е на нивото примерно на SoundForge, но за по-елементарни пипания по песните върши чудесна работа, още повече че е елементарен за употреба.

Иначе други велики нововъведения няма да откриете, но те реално не са и необходими, защото WinOnCD още в предишните си версии беше един почти перфектен пакет за запис на дискове. Така че ако сте фен на продукта на Roxio и искате да минете на Windows XP, новото WinOnCD е перфектно за вас. Останалите потребители просто ще се зарадват на новия интерфейс и поддръжката на много нови модели записвачки, но иначе спокойно могат да си карат и със старата версия без да се притесняват, че са изпуснали кой знае колко.

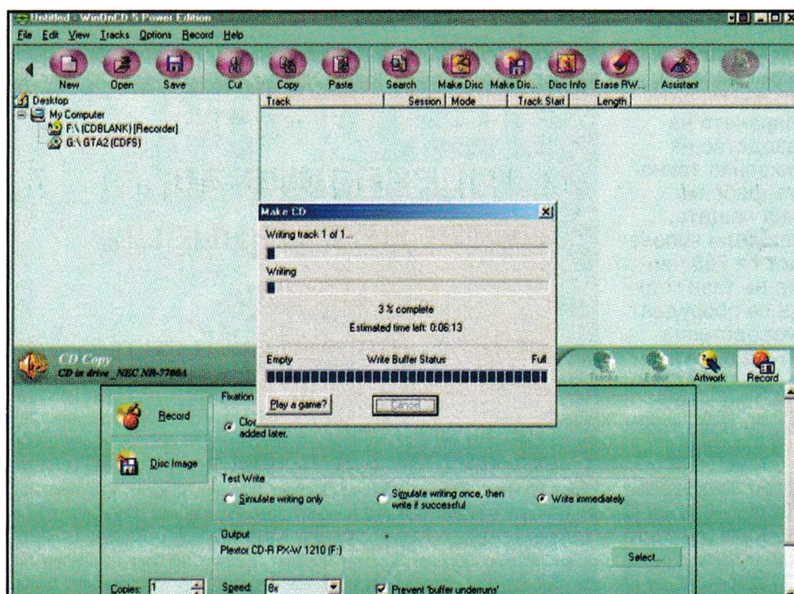
Докато записвате, вече можете да си поиграете и на вградената игричка :)



WinOnCD 5 предлага богати възможности за запис.

НОВОСТИ

- Поддръжка на Windows XP.
- Възможност да играете игрички докато записвате.
- Подобрен интерфейс.
- Основно преработен модул за изготвяне на VideoCD с интегриран плейър.
- Основно преработен музикален редактор.
- Основно преработен модул за изготвяне на музикални дискове (MP3 и Redbook Audio).
- Основно преработен модул за архивиране на твърди дискове.



Новият интерфейс е стила на Windows XP.



trillian



Универсалната програма за общуване онлайн

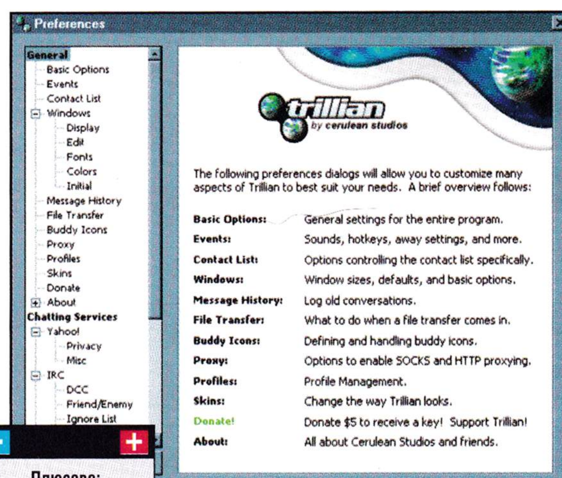
Едва ли остана човек, на когото да не са му дошли до гуша титаничния спам на ICQ, досадните рекламни банери при безплатните програми и зареждането на няколко програми за връзка с приятелите в Интернет. Trillian е средството, което ще ви спести всичко това.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

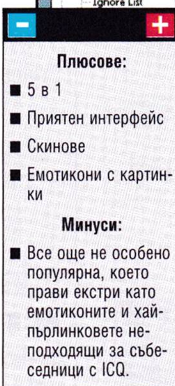
Нито за миг не съм предполагал, че ще се появи програма, която ще бъде алтернативата за всички потребители на ICQ, MSN Messenger, AIM, Yahoo, та дори и IRC. Trillian е точно този софтуер, даващ възможност да ползвате и петте метода на общуване, без да качвате пет отделни програми.

Cerulian Studios са разработили малък шедьовър, който на всичкото отгоре е съвсем безплатен и можете да го свалите за броени минути от Интернет, или да го инсталирате от диска на PC Club към този брой. Преимуществата на Trillian са толкова много, че веднъж свикнали с промяната, няма да помислите да се връщате назад.

Още при инсталацията програмата ще ви предложи да импортира автоматично контакт-листите, така че по-късно няма да се налага да въвеждате номерата на познатите си ръчно. Ще се изненадате от приятния интерфейс, който малко наподобява този на Odigo, но са добавени и най-приятните елементи от ICQ. Ако искате да добавите нов потребител в списъка, това не е проблем – просто търсите по име, e-mail или сходни интереси. Нищо по-различно от ICQ. Като цяло Trillian не отстъпва по нищо на утвърдените си конкуренти и в много отношения ги превъзхожда. За един месец почти непрестанна употреба получих, ако щете вярвайте, само две спам съобщения, при това от един потребител и имам основания да вярвам, че не бяха от онези – автоматично генерираните, които ви заливат по десетина на час при ICQ. Не мога да не спомена и за възможността да избирате между различни скинове. Понеже Trillian е млада програма, колекцията е още скромна, но съвсем сигурно е, че в близко бъдеще ще набъбне. На този етап ще можете да свалите около двайсетина скина, доста различни един от друг, така че всеки ще остане доволен.



Настройките на програмата са систематизирани в прегледно меню.



Плюсове:

- 5 в 1
- Приятен интерфейс
- Скинове
- Емотикони с картинки

Минуси:

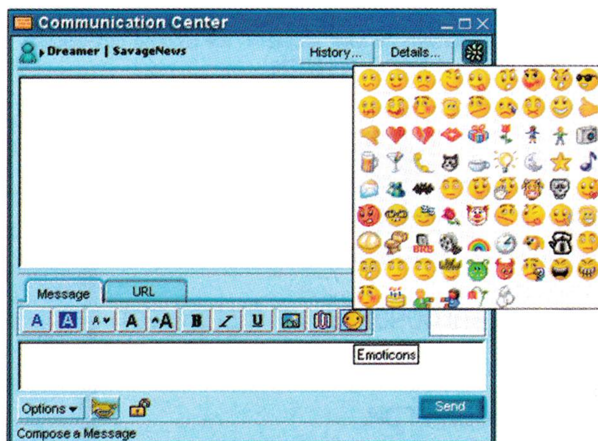
- Все още не особено популярна, която прави екстри като емотиконите и хайпърлинковете неподходящи за събеседници с ICQ.

Доволни ще са и любителите на емотиконите

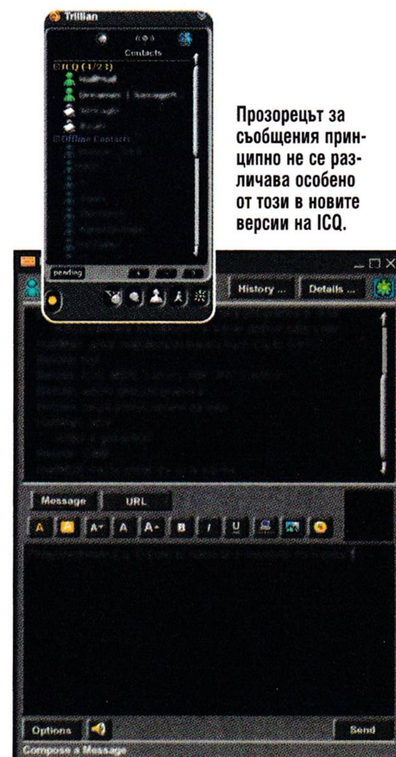
Смайлитата са визуализирани, а това придава страхотен чар на програмата. Иконките са изключително много и сред тях ще откриете не особено популярни (да не кажа напълно нови) попълнения като домашни любимци, коледна елха, игрови конзоли, барабани и мн. др. Ако човекът, с когото чатите, също ползва Trillian, със сигурност ще се позабавлявате, но при положение, че кара на обикновено ICQ – не ми се мисли как ще гледа на странните комбинации от символи.

Текстовото форматиране е леко усъвършенствано. Присъстват опциите за подчертаване, курсив, уголемяване на думи, но са добавени и интересни нововъведения. Връзките, да речем, могат да бъдат пращани с елементарен copy/paste, но също така можете да отворите съответното меню и да въведете някакво съобщение. Например, "погледни този сайт", а отдолу посочвате връзката към дадената страница. Отсреща събеседникът ви кликва на "погледни този сайт" и отива там, където го пращате.

Trillian е безплатен, лек, в много отношения иновативен, определено забавен и с недостатъци, които лесно могат да се прежалят. Създателите на програмата непрекъснато я усъвършенстват и няма да се учудя, ако я превърнат в лидер при онлайн комуникациите.



Визуализираните емотикони са интересно допълнение, но понестандартните изглеждат нелепо за събеседниците, които не ползват Trillian.



Прозорецът за съобщения принципно не се различава особено от този в новите версии на ICQ.

CD CLUB

ИГРИ

123 Free Memory 2002	Колекция от безплатни пасианси.
30 Free Patience 1.2	...още 30 пасианса :)
Cinemaware Games	Класически игри на Cinemaware - ПЪЛНИ ВЕРСИИ ЗА DOS!
CS Central Map Pack	Карти за Counter-Strike.
Half-Life: Poke 646	MOD за Half-Life - Нова солова кампания.
Hornado 2.0	Цяла игра! Аркаден екшън.
Little Fighter 2	Цяла игра! Beat'em up.
Medal of Honor: AA	First Person Shooter - Single Player demo!
Phantasy Star Online	RPG - Off-line demo.
Return to Castle Wolfenstein	First Person Shooter. Виж PCC16
Serious Sam: The Second Enconuter	First Person Shooter. Виж PCC16
Strayfire	Аркаден екшън от типа на Xenon.
UT: Rampancy	MOD за UT - Нова версия на класиката на Bungie!
Ultima 1: Reborn	RPG. Виж стр.10
WarBlade	Аркаден екшън от типа на Xenon.

ПРОГРАМИ

Acoustica MP3 Audio Mixer 2	Програма за редактиране на MP3
Acrobat Reader 5.0.5	Най-новата версия на Acrobat Reader
Avast Anvivirus 3	Безплатна антивирусна програма
DivX & Player 4.12	Най-нова версия DivX
HydraLinks 1.1	Екстра за Internet Explorer
MP3 Workshop	Програма за обработка на MP3
Sandra 2002	Benchmark и диагностика на вашето PC
Trillian 0.71	ICQ, MSN, IRC и др. в едно! Виж стр.65
Media Bonus Pack XP	Безплатен bonus pack за Media Player 8 в Windows XP

АКТУАЛИЗАЦИИ

Quake III 1.31	Най-новата версия на Quake III: Arena
Final Alert 2 Yuri's Revenge	Редактор за нива за Yuri's Revenge
Yuri's Revenge Map Pack 1	Карти за Yuri's Revenge
VIA 4 in 1 Driver 4.37	Драйвери с дъна с чипсет на VIA

ГАЛЕРИЯ

- Unreal Tournament 2 Trailer Виж стр.6
- Chaser Виж стр.12
- Speedball Arena